MARRAKESH

Essential Edition

Een spel van Stefan Feld
voor 2-4 spelers vanaf 12 jaar

SPELBESCHRIJVING

Er is zoveel te doen in Marrakesh!

Gebruik jouw assistenten om je invloed in de Koutoubia-moskee en het Bahiapaleis te vergroten. Ga op bezoek bij de geleerden om perkamentrollen met eenmalige of langdurige voordelen te verkrijgen. Slenter over de soeks en onderhandel met handelaren over waardevolle luxegoederen. Bezoek het Djemaa El Fna plein met zijn waterverkopers, verhalenvertellers, slangenbezweerders en narren. Ontdek oasen in de Sahara en vaar over de rivier Tensift. Maar vergeet vooral niet de bevolking te belonen; geef ze dadels te eten en water te drinken!

Deze stad in het zuiden van Marokko – bekend als de "Parel van het Zuiden" – werd gesticht in het jaar 1070 en is 1 van de 4 koningssteden van het land. De naam van het land "Marokko" kan direct worden afgeleid van de naam van de stad Marrakesh. Het historische centrum, de Tuinen van Agdal en de Menara Tuinen behoren sinds 1985 tot het UNESCO Werelderfgoed.

Inhoudsopgave

Spelbeschrijving 1
Overzicht: ■ Gebruik jouw assistenten – Voer de wijkactie uit 2
Kubustoren in elkaar zetten 3
Spelmateriaal 4
Doel van het spel 5
Voorbereiding 6
- *Gezamenlijk spelmateriaal* 6
- *Persoonlijk spelmateriaal* 6

Spelverloop 8
Verloop van een ronde 9
- *Kies houten keshi's & plaats assistenten* 9
- *Verdeel & ruil houten keshi's om* 10
- *Gebruik je assistenten* 11
- *Rivierbonus & einde van de ronde* 16

Seizoenstelling en voorbereiding op een nieuw seizoen 17
Einde van het spel en puntentelling 18
Uitbreidingsmodules 19
- *Uitbreiding 1: Trapfiches* 19
- *Uitbreiding 2: Imam & Sultan* 19
- *Uitbreiding 3: Extra wisselkantoren* 19
- *Uitbreiding 4: Publiek* 20
- *Uitbreiding 5: Woestijnsteden* 20

Overzicht: ■ Gebruik jouw assistenten – Voer de wijkactie uit

Betaal grondstoffen om ontdekte oasen te activeren.

15

Betaal goederenkeshi's om 1 luxegoed te kopen of gebruik het wisselkantoor 1 keer.

12

Ga een aantal stappen vooruit op het rivierspoor **afhankelijk van de waarde van de keshi markeersteen.**

11

Ontvang dadels **afhankelijk van de waarde van de keshi markeersteen.**

12

Als je een assistent in een wijk met een waterverkoper gebruikt, ontvang je 1 water.

16

Ga een aantal stappen vooruit op de paleistrap **afhankelijk van de waarde** van de **keshi markeersteen.**

13

Betaal dinars om stadspoorten te kopen. Je moet 1 onbezette schildwachtkeshi naast elke stadspoort kunnen plaatsen.

14

Betaal dadels om perkamentrollen te kopen. **Let op:** je moet de vereiste waarde van de grijze keshi markeersteen hebben.

13

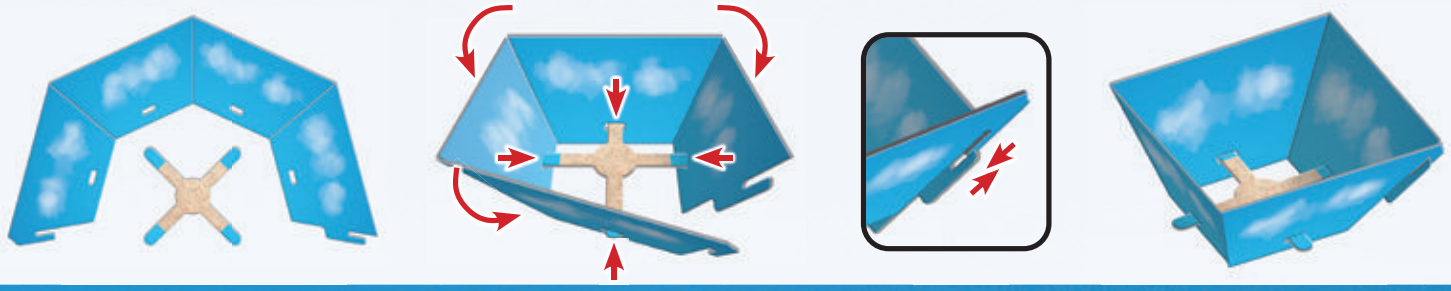
Ga een aantal stappen vooruit op de moskeetrap **afhankelijk van de waarde** van de **keshi markeersteen.**

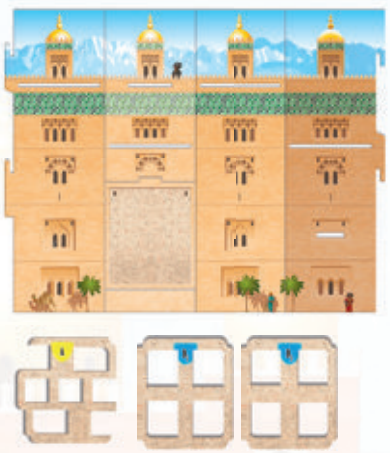
13

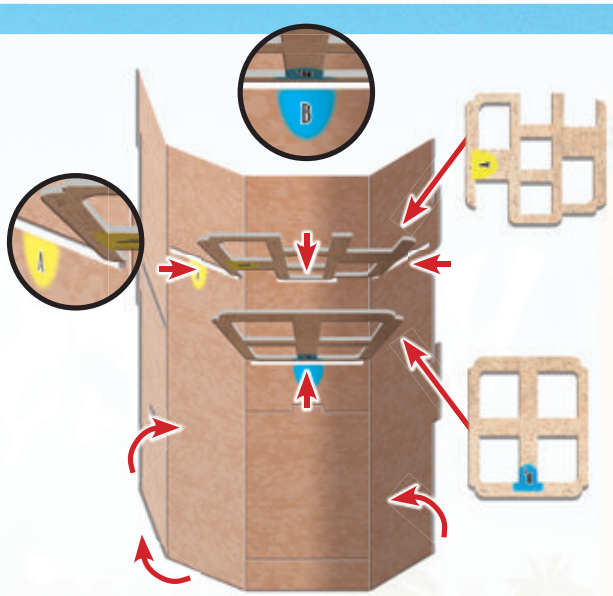
Draai de publieksschijf 1 stap verder. Kies 1 kartonnen keshi en ontvang de beloning 1 keer voor elke aangrenzende toeschouwer in het publiek.

12

Kubustoren in elkaar zetten



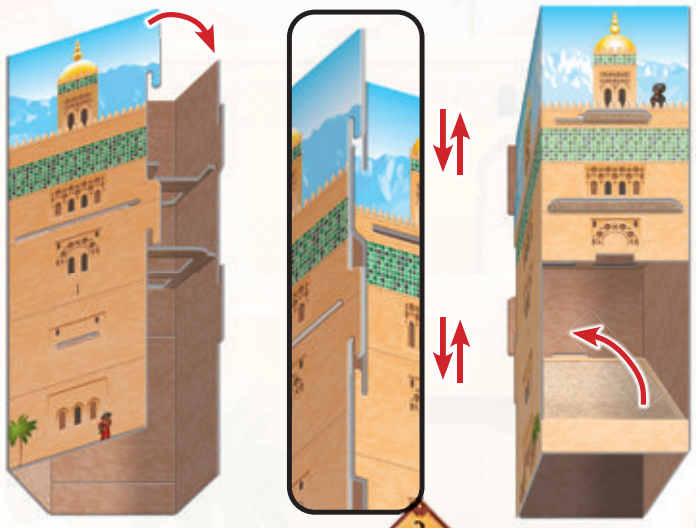




Tussenlaag "B_1" of "B_2"?

Voor de eerste spellen Marrakesh adviseren we om tussenlaag "B_1" te gebruiken: slechts een beperkt aantal keshi's blijft vastzitten in de toren, zodat je beter kunt plannen.

Als je tussenlaag "B_2" gebruikt, blijven er meer keshi's in de kubustoren vastzitten.
Hierdoor wordt het spel minder voorspelbaar.



Spelmateriaal

- **1 speelbord**
  (2-delig)

- **4 spelersborden**
  1 in elke spelerskleur

- **4 voorraadborden**

- **26 houten speelstukken**

6 in elke spelerskleur:
3× assistent,
1× leerling imam,
1× hoveling van de sultan,
1× visser

Voor uitbreiding 2 (zie pagina 19):
1× sultan (wit)
1× imam (zwart)

Speelstukken uit de Essential edition

Symbolen op ander spelmateriaal (speelstukken uit de Deluxe variant)

- **1 kubustoren**
  Een toren met 2 tussenlagen en een trechter

  Zie pagina 3 voor bouwinstructies!

- **1 kubustoren basis**
  Een grondplaat met 3 muren die omhoog gevouwen moeten worden en 2 losse muurdelen die hierin gestoken kunnen worden

- **4 schermen**
  1 in elke spelerskleur

Opmerking: *om de compatibiliteit met toekomstige uitbreidingen te garanderen, worden dezelfde symbolen in alle varianten van het spel gebruikt: de symbolen op de speelstukken komen overeen met de bedrukte houten onderdelen van de Deluxe variant.*

- **32 stadspoorten**

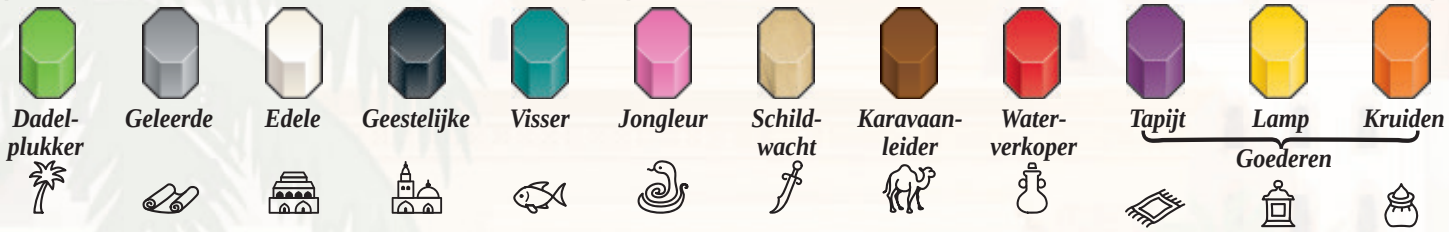
2× paars, oranje, geel en beige

3× groen, grijs, wit, zwart, roze, turquoise, bruin en rood

- **1 fonteinfiche**
  Voor uitbreiding 2 (zie pagina 19):

- **4 houten scorestenen**
  1 in elke spelerskleur

- **312 keshi's*** *(De achthoekige cilinders (hout en karton), worden "keshi's" genoemd, dit is afgeleid van de titel MarraKESH).*
  92 houten keshi's: *10 per stuk* / *6 per stuk*



220 kartonnen keshi's (aan de voorkant een symbool, aan de achterkant een illustratie: het maakt niet uit welke kant je gebruikt; je mag zelf kiezen met welke kant je speelt): *2 per stuk* / *30 per stuk*

** De hoeveelheid grondstoffen en keshi's is ongelimiteerd. Als de voorraad van bepaalde grondstoffen op is, kun je hiervoor iets anders ter vervanging gebruiken. In het uitzonderlijke geval dat alle houten keshi's van een bepaalde kleur op zijn, zie pagina 17.*

Opmerking: *op het spelmateriaal (bijvoorbeeld op perkamentrollen) staan overal dezelfde symbolen voor keshi's, ongeacht of het over kartonnen of houten keshi's gaat. Deze symbolen staan NIET afgebeeld op de houten spelonderdelen.*

- **120 grondstoffen***

40× water *40× dadel* *40× dinar*

- **4 scoretegels “70/140”**

1 in elke spelerskleur

- **72 perkamentrollen**

21× grijs *21× geel* *18× roze* *12× oranje*

achterkant

- **25 luxegoederen**

Slof *Tajine* *Dolk* *Olielamp* *Ketting*

- **6 wisselkantoren** *achterkant (donkergroen)*

Basisspel *Voor uitbreiding 3 (zie pagina 19)*

- **4 publieksschijven** *achterkant (paars)*

Voor uitbreiding 4 (zie pagina 20)

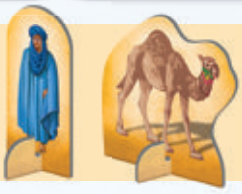
- **12 provisietegels**

achterkant

- **9 dubbelzijdige riviertegels** – *elk 3×:*

1e seizoen *2e seizoen* *3e seizoen*

- **1 seizoensteller** *(Stefan Feld figuur)* & **1 rondeteller** *(kameel)*



- **30 oasen**

achterkant

- **12 woestijnsteden**

Voor uitbreiding 5: “Woestijnsteden” (zie pagina 20)

- **4 afdektegels**
- **4 woestijnborden**

startoase *achterkant van het voorraadbord*

- **20 trapfiches**

Voor uitbreiding 1: "Trapfiches" (zie pagina 19)

Opmerking: deze fiches mag je tijdens het spel ook gebruiken om bij de verschillende kleuren keshi’s te leggen zodat je de kleuren beter uit elkaar kunt houden.

- **1 stoffen zak** *(kleur kan variëren)*

- **spelregels & 1 addendum**

Doel van het spel

Marrakesh wordt gespeeld in 3 seizoenen die elk uit 4 rondes bestaan:

Aan het begin van elke ronde kies je welke 3 wijken van jouw spelersbord je wilt activeren door je assistenten daar te plaatsen. Dit bepaalt ook welke keshi’s deze ronde beschikbaar zijn en welke keshi’s de spelers kunnen kiezen om de acties in de wijken te versterken (maar het bepaalt niet welke acties je in deze ronde uitvoert). Er wordt voor elke assistent in een wijk een keshi in de overeenkomende kleur in de kubustoren gegooid.

Spelers kiezen om de beurt keshi’s die uit de kubustoren zijn gevallen.

Aan het einde van elk seizoen moet je de inwoners van jouw wijken voorzien van dinars, water en dadels. Ook kan je visser je waardevolle bonussen opleveren.

De speler die na 3 seizoenen de meeste punten heeft verzameld, is de winnaar van het spel!

VOORBEREIDING

Gezamenlijk spelmateriaal

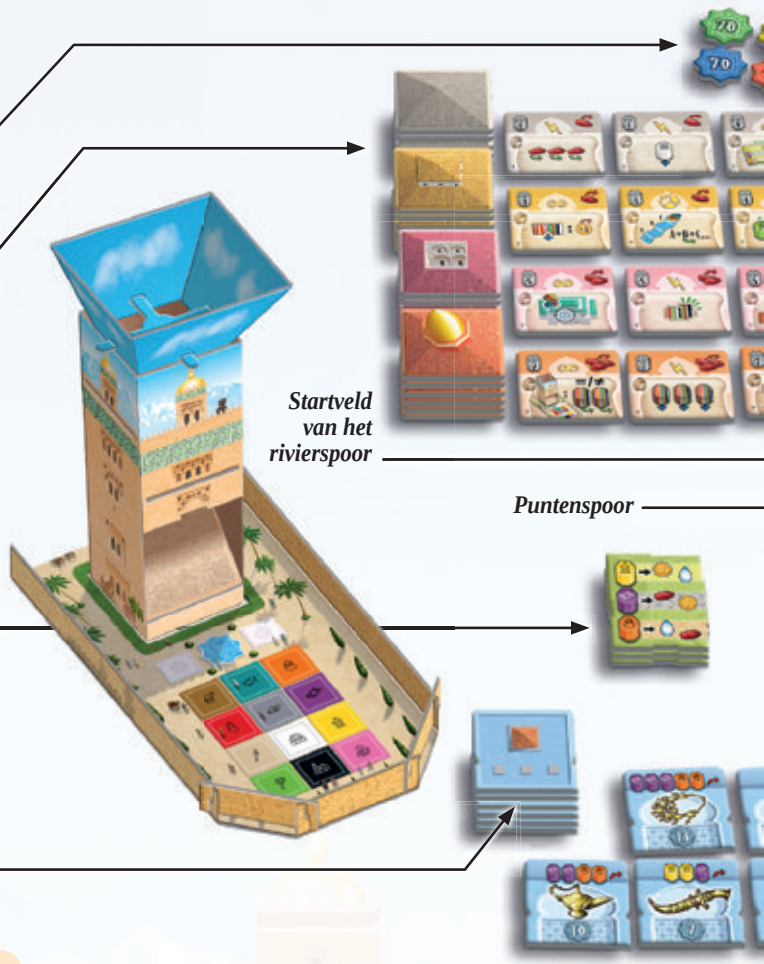
1) Leg het **speelbord** in het midden van de tafel. Leg de **kubustoren basis** naast het speelbord en plaats de **kubustoren** in de uitsparing.

2) Leg de **"70/140"-scoretegels** naast het puntenspoor. Als een speler een volledige ronde heeft afgelegd op het puntenspoor, legt hij het fiche van zijn kleur naast zijn spelersbord met de kant met "70" naar boven. Als hij nog een volledige ronde aflegt, draait hij het fiche om naar de kant met "140" naar boven.

3) Sorteer de **perkamentrollen** aan de hand van de achterkant. Schud elke soort perkamentrol afzonderlijk en vorm per soort een stapel die je gedekt naast het speelbord legt. Leg de bovenste 3 perkamentrollen van elke stapel open naast de stapels.

4) Schud de **wisselkantoren**. Kies er willekeurig 3 en leg deze in een gedekte stapel naast het speelbord (lichtgroene zijde naar boven). Het bovenste wisselkantoor is het wisselkantoor van het eerste seizoen. Leg de resterende wisselkantoren terug in de doos. Deze worden in dit spel niet gebruikt.

5) Schud de **luxegoederen** en leg ze in een gedekte stapel naast het speelbord. Leg de bovenste 5 luxegoederen open naast deze stapel.



Persoonlijk spelmateriaal

9) Elke speler neemt het volgende in zijn spelerskleur: **1 spelersbord**, **6 speelstukken**, **1 scoresteen** en **1 scherm**. Daarnaast neemt elke speler **1 voorraadbord** en **1 publieksschijf** naar keuze.

10) Elke speler plaatst zijn **scoresteen** op **veld 10** op het puntenspoor.

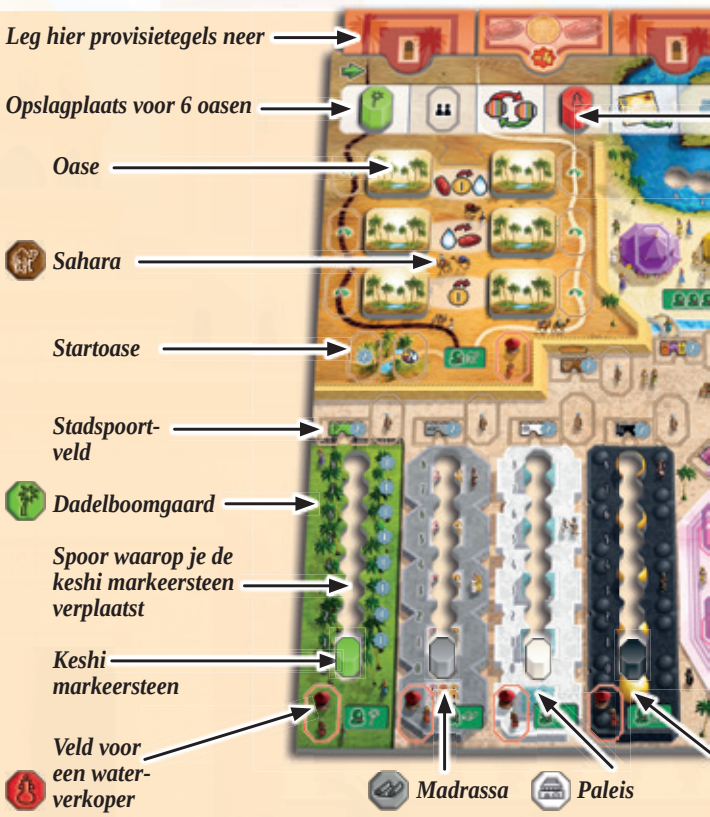
11) Elke speler plaatst **3 speelstukken** op het speelbord:

- plaats de **visser** op het startveld van het **rivierspoor.**
- plaats de **leerling imam** op het startveld van de **moskeetrap.**
- plaats de **hoveling van de sultan** op het startveld van de **paleistrap.**

12) De resterende **3 speelstukken** zijn je **assistenten**. Elke speler legt deze naast zijn spelersbord.

13) Elke speler neemt **1 houten keshi in de kleuren turquoise, groen, grijs, wit en zwart** en plaatst deze als keshi markeersteen op veld 0 van het wijkspoor in de overeenkomende kleur op zijn spelersbord.

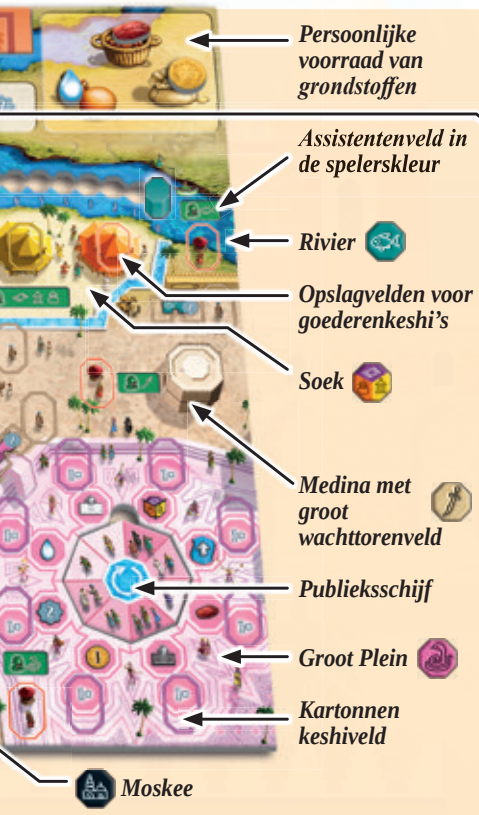
14) Schud alle **oasen** gedekt. Elke speler neemt 6 oasen en plaatst deze ongezien gedekt op de Saharavelden van zijn spelersbord. Leg de resterende oasen terug in de doos. Deze worden in dit spel niet gebruikt.



6) Verdeel de **riviertegels** per seizoen en stop ze per seizoen in de stoffen zak. Trek willekeurig 1 tegel per seizoen uit de zak en leg de 3 tegels naast het speelbord met een kant naar keuze naar boven. Dit is de actieve kant gedurende het spel. Plaats de riviertegel voor het eerste seizoen aan het einde van het rivierspoor. Leg de overige riviertegels terug in de doos. Deze worden in dit spel niet gebruikt. Voor het eerste spel adviseren we om de tegels 01, 03 en 05 te gebruiken.

7) Stop de **stadspoorten** in de stoffen zak en schud ze. Trek willekeurig 8 stadspoorten per werkplaats uit de zak en plaats ze op de 4 werkplaatsen op het speelbord.

8) Sorteer de **grondstoffen** (water, dadels en dinars) per soort en alle keshi's per kleur en leg ze naast het speelbord. Dit is de algemene voorraad.



15) Elke speler bevestigt zijn **voorraadbord** aan de bovenkant van zijn spelersbord. Aan de rechterkant is de persoonlijke voorraad van grondstoffen. Links van deze voorraad worden tijdens het spel geactiveerde oasen geplaatst, beginnend bij de pijl links. Stop vervolgens 8 kartonnen keshi's in de stoffen zak, 1 in elke kleur met uitzondering van geel, paars, oranje en bruin. Elke speler trekt willekeurig **2 keshi's** (3 keshi's in een spel met 2 spelers) uit de zak en plaatst deze in een volgorde naar keuze op de kartonnen keshivelden op het oasespoor van zijn spelersbord.

16) Elke speler plaatst zijn **publieksschijf** in een richting naar keuze met de roze kant naar boven op het Grote Plein op zijn spelersbord. (Zie pagina 20 voor de paarse achterkant.)

17) Schud de **provisietegels** gedekt en geef er 3 aan elke speler. Deze tegels worden gedekt boven het voorraadbord gelegd. Elke speler bekijkt de 3 tegels en beslist welk tegel het eerste seizoen actief wordt. Deze tegel wordt open neergelegd, de andere 2 tegels blijven er gedekt naast liggen.

18) Geef elke speler **1 water, 1 dinar, 1 dadel** en **1 houten keshi in alle 12 kleuren**. Spelers houden hun keshi's verborgen achter hun schermen; de grondstoffen blijven voor alle spelers zichtbaar op het voorraadbord liggen.

19) Kies een **startspeler** en geef deze speler de **seizoensteller** en de **rondeteller**.

Spelverloop

Dit is een algemeen overzicht van het spelverloop. Dit overzicht kan later gebruikt worden om de belangrijkste regels op te zoeken en de overeenkomende pagina's met regels te vinden.

Marrakesh wordt gespeeld in **3 seizoenen die elk uit 4 rondes bestaan**. De speler die de rondeteller (kameel) heeft, is de startspeler gedurende de ronde.

Elke ronde bestaat uit **4 fases**:

Opmerking: om de compatibiliteit met toekomstige uitbreidingen te garanderen, worden in alle varianten van het spel dezelfde symbolen gebruikt: de symbolen op de speelstukken komen overeen met de bedrukte houten onderdelen uit de Deluxe variant.

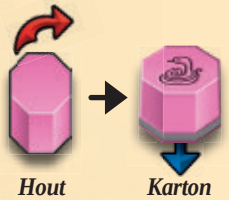
Kies houten keshi's & plaats assistenten (pagina 9)

Alle spelers kiezen tegelijkertijd 3 houten keshi's van achter hun scherm en nemen deze in hun hand. Zodra alle spelers dit gedaan hebben, laat iedereen zijn keuze zien.

Vervolgens plaatst elke speler zijn 3 assistenten op de aangegeven velden van de wijken in de kleur van zijn gekozen keshi's.

Daarna neemt 1 speler alle gekozen houten keshi's van alle spelers en gooit ze tegelijkertijd in de kubustoren.

Houten keshi's



Hout *Karton*

Hout *Verplaats keshi markeersteen vooruit*

Verdeel & ruil houten keshi's om (pagina 10)

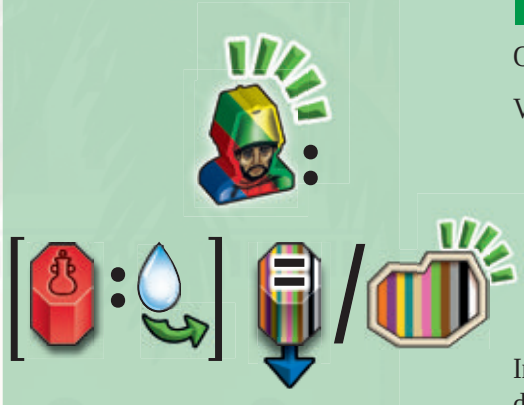
Nadat de spelers de houten keshi's in de basis van de kubustoren hebben gesorteerd, worden de gesorteerde houten keshi's in spelersvolgorde verdeeld. De spelers pakken om de beurt **maximaal 2 keshi's** van **dezelfde kleur** en leggen deze tijdelijk naast hun spelersbord. Ga hiermee door totdat alle keshi's verdeeld zijn. Ruil de houten keshi's daarna om:

Voor elke houten keshi in de kleuren **geel, oranje, paars, roze, beige, rood en bruin** neem je **1 kartonnen keshi in dezelfde kleur** uit de algemene voorraad en plaats je deze op een veld in de overeenkomende wijk van je spelersbord.

Voor elke houten keshi in de kleuren **groen, grijs, wit, zwart en turquoise verplaats** je de **keshi markeersteen** in dezelfde kleur **1 stap vooruit**.

Hierna leggen alle spelers de gekozen houten keshi's terug in de algemene voorraad.

Belangrijk: als je een **roze of bruine** kartonnen keshi plaatst, ontvang je direct de **plaatsingsbonus** die op het keshiveld is aangegeven. Ook als je de **groene keshi markeersteen** vooruit verplaatst, ontvang je direct de **plaatsingsbonus** aan de rechterkant van de dadelboomgaard.



Gebruik je assistenten (pagina 11)

Gebruik in spelersvolgorde je 3 assistenten in een volgorde naar keuze.

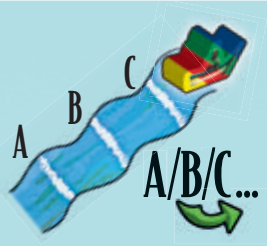
Voor elke assistent heb je de keuze uit 2 opties:

a) Nieuwe keshi

Neem **1 kartonnen keshi** in de kleur van de gekozen wijk uit de algemene voorraad en **plaats** deze op je spelersbord of **verplaats je keshi markeersteen** in de kleur van de gekozen wijk **1 stap vooruit**. Je ontvangt de **plaatsingsbonus** indien van toepassing.

b) Voer de wijkactie uit:

In beide gevallen ontvang je **1 water** als er een rode keshi waterverkoper aanwezig is in de wijk waarin de assistent is geplaatst.



Rivierbonus & einde van de ronde (pagina 16)

Elke speler van wie de visser minstens de eerste stroomversnelling op de rivier is gepasseerd, ontvangt nu een bonus.

Hierna geeft de startspeler de rondeteller (kameel) met de wijzers van de klok mee aan de volgende speler. Deze speler is in de volgende ronde de startspeler.

Na 4 rondes hebben de spelers geen keshi's meer achter hun scherm. Nu vindt de **seizoenstelling** plaats, gevolgd door de voorbereidingen op het volgende seizoen.

Na de seizoenstelling geeft de speler met de seizoensteller (Stefan Feldfiguur) deze met de wijzers van de klok mee aan de volgende speler, die ook de rondeteller (kameel) krijgt. Deze speler begint de eerste ronde van het volgende seizoen.

Het spel eindigt nadat 3 volledige seizoenen zijn gespeeld. Na het derde seizoen vindt de **puntentelling** plaats, waarin je extra punten kunt ontvangen.

De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, is de winnaar van Marrakesh.

Verloop van een ronde

Elke ronde bestaat uit 4 fases die na elkaar worden gespeeld:

- **Kies houten keshi's & plaats assistenten**
- **Verdeel & ruil houten keshi's om**
- **Gebruik je assistenten**
- **Rivierbonus & einde van de ronde**

De speler die de rondeteller (kameel) heeft, is tijdens de gehele ronde de startspeler.

Kies houten keshi's & plaats assistenten

Alle spelers kiezen gelijktijdig 3 van hun verborgen houten keshi's van achter hun scherm en nemen ze in hun hand. Nadat alle spelers dit gedaan hebben, laat iedereen zijn gekozen keshi's zien.

Elke speler plaatst zijn 3 assistenten op zijn spelersbord op de aangegeven velden van de wijken in de kleuren van de gekozen keshi's.

Voorbeeld: Lukas heeft een groene, zwarte en roze houten keshi gekozen. Hij plaatst zijn 3 assistenten in de overeenkomende wijken.

Op elk assistentenveld mag maximaal 1 assistent staan.

Uitzondering: in de soek mogen maximaal 3 assistenten staan!

De rode keshi waterverkoper geldt als een "joker" en geeft je de mogelijkheid om een assistent in een wijk naar keuze te plaatsen.

Nadat alle spelers hun 3 assistenten hebben ingezet, neemt 1 speler de gekozen houten keshi's van alle spelers en gooit ze tegelijkertijd in de kubustoren. De kubustoren is zo ontworpen dat sommige keshi's vast kunnen blijven zitten en dat er wellicht keshi's uit vorige rondes uit de kubustoren vallen. Dit betekent dat het aantal en de kleur van de keshi's die uit de toren vallen, niet altijd gelijk is aan de keshi's die er zojuist in zijn gegooid.

De houten keshi's die uit de toren vallen, worden in de basis van de kubustoren gesorteerd zodat ze in de volgende fase gekozen kunnen worden.

Verdeel & ruil houten keshi's om

In spelersvolgorde kiezen de spelers maximaal **2 houten keshi's in dezelfde kleur** uit de basis van de kubustoren (als er maar 1 keshi van de gekozen kleur is, neem je maar 1 keshi).

Speciale gevallen:

- Als een wijk op je spelersbord volledig met keshi's **gevuld** is (gevuld met 8 keshi's in de kleur van de gekozen wijk of als de keshi markeersteen op veld 8 van het spoor staat), mag je geen keshi's in deze kleur meer kiezen.
  Uitzondering: er is geen limiet aan het aantal gele, paarse en oranje kartonnen keshi's dat in de soek geplaatst mag worden!
- Als in een wijk op je spelersbord nog maar plaats is voor 1 keshi of de keshi markeersteen al op veld 7 staat, maar er 2 keshi's in die kleur beschikbaar zijn, mag je slechts 1 keshi in deze kleur kiezen en moet je de andere in de basis van de kubustoren laten liggen.
- Als de enige keshi's die je nog kunt kiezen de kleuren hebben van volledig gevulde wijken, word je overgeslagen totdat de basis van de kubustoren leeg is.

Tijdens een beurt moet je minstens 1 keshi kiezen (indien mogelijk).

Ga door met het kiezen van keshi's totdat er geen keshi's meer in de basis van de kubustoren beschikbaar zijn.

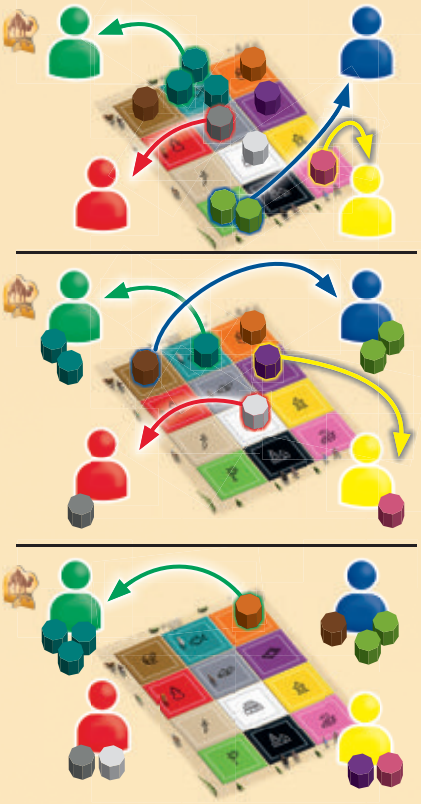
Het komt vaak voor dat spelers verschillende aantallen keshi's ontvangen.

Zodra de voorraad in de basis van de kubustoren leeg is, **ruil** je de houten keshi's **om**:

Voor elke houten keshi in de kleuren **geel, oranje, paars, roze, beige, rood en bruin** neem je **1 kartonnen keshi in dezelfde kleur** uit de algemene voorraad en plaats je deze op een veld in de overeenkomende wijk van je spelersbord.

Voor elke houten keshi in de kleuren **groen, grijs, wit, zwart en turquoise verplaats** je **de keshi markeersteen** in dezelfde kleur **1 stap** op het overeenkomende spoor vooruit.

Hierna leg je de gekozen houten keshi's terug in de algemene voorraad.



Voorbeeld:

Sarah (groen) is deze ronde de startspeler en ze neemt 2 turquoise keshi's. Jan (blauw) neemt 2 groene, Marie (geel) neemt 1 roze en Lukas (rood) neemt 1 grijze keshi.

In de tweede keuzeronde neemt Sarah (groen) nog een turquoise keshi. Jan (blauw) neemt 1 bruine keshi, Marie (geel) neemt 1 paarse en Lukas (rood) neemt 1 witte keshi.

In de derde keuzeronde is er nog 1 oranje keshi over. Sarah (groen) neemt deze keshi en daarmee is het kiezen beëindigd.

Sarah (groen) heeft in totaal 4 keshi's genomen. Jan (blauw) 3, Marie (geel) en Lukas (rood) allebei 2.

Voorbeeld:

Jan heeft 2 groene en 1 bruine houten keshi genomen.

In ruil voor de bruine houten keshi neemt hij een bruine kartonnen keshi uit de algemene voorraad en plaatst deze op een keshiveld in de Sahara.

In ruil voor de 2 groene houten keshi's verplaatst hij de groene keshi markeersteen op het spoor van de dadelboomgaard 2 plaatsen vooruit.

Daarna legt hij de 3 houten keshi's terug in de algemene voorraad.

Rode keshi's zijn waterverkopers.

In elke wijk, behalve de soek, is er 1 veld voor een waterverkoper ( ) waar exact 1 rode kartonnen keshi geplaatst mag worden. Als je een rode houten keshi inruilt, mag je de daarvoor ontvangen rode kartonnen keshi in elke gewenste wijk plaatsen waar nog geen waterverkoper is.

2 vrije velden voor waterverkopers

Als je keshi's in de kleuren roze of bruin plaatst of de groene keshi markeersteen vooruit verplaatst, ontvang je **direct een plaatsingsbonus**.

Deze bonussen worden in de spelregels bij de bijbehorende acties uitgelegd.

Gebruik je assistenten

Elke speler mag in spelersvolgorde zijn 3 assistenten in een volgorde naar keuze gebruiken. Een assistent moet zijn werk volledig hebben uitgevoerd voordat de volgende assistent kan beginnen. Assistenten worden van het spelersbord verwijderd nadat ze gebruikt zijn.
Voor **elke assistent** heb je keuze uit **1 van de 2 opties:**

a) Nieuwe keshi

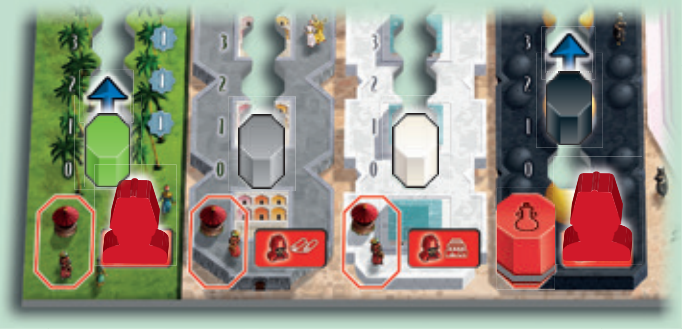
Voor de wijken Sahara, soek, medina of groot plein neem je 1 kartonnen keshi in de kleur van de overeenkomende wijk uit de algemene voorraad en plaats je deze op een vrij veld. Voor de wijken rivier, dadelboombaard, madrassa, paleis of moskee verplaats je de keshi markeersteen 1 veld op het overeenkomende spoor vooruit.

Bij het plaatsen van een roze of bruine kartonnen keshi of bij het vooruit plaatsen van de groene keshi markeersteen, ontvang je direct de **plaatsingsbonus** (zie bijbehorende actie).

Voor een assistent in de soek mag je een gele, paarse **of** oranje kartonnen keshi uit de algemene voorraad nemen en op het overeenkomende veld plaatsen. In de soek mag een ongelimiteerd aantal keshi's in de overeenkomende kleuren liggen en de soek is nooit volledig ingevuld.

Als een wijk (behalve de soek) op je spelersbord **volledig** gevuld is (gevuld met 8 keshi's in de kleur van de gekozen wijk of als de keshi markeersteen op veld 8 van het spoor staat), mag je deze optie niet kiezen.

Opmerking: nieuwe kartonnen keshi's in de kleuren geel, oranje, paars, roze, rood, beige en bruin neem je altijd uit de algemene voorraad.



Voorbeeld:
Lukas kiest de nieuwe keshi actie voor zijn assistenten in de dadelboomgaard en de moskee. Hij verplaatst de keshi markeerstenen op het groene en zwarte spoor 1 stap vooruit. Voor het verplaatsen van de groene keshi ontvangt hij direct de plaatsingsbonus van 1 punt. Omdat er een waterverkoper bij zijn moskee staat, ontvangt hij ook 1 water uit de algemene voorraad (zie pagina 16).

Voorbeeld:
Jan heeft in de eerste ronde tijdens het verdelen van de keshi's geen roze houten markeersteen ontvangen, ondanks dat hij een roze keshi van achter zijn scherm had gekozen en een assistent in de roze wijk had geplaatst. Daarom kan hij de wijkactie niet uitvoeren en neemt hij in plaats hiervan een nieuwe kartonnen keshi uit de algemene voorraad en plaatst deze.

Hij ontvangt een plaatsingsbonus, in dit geval 1 goederenkeshi naar keuze.

b) Voer de wijkactie uit

Elke wijk heeft een bijbehorende actie. Meer geplaatste keshi's of hogere waardes op de keshisporen in een wijk maken deze actie krachtiger.

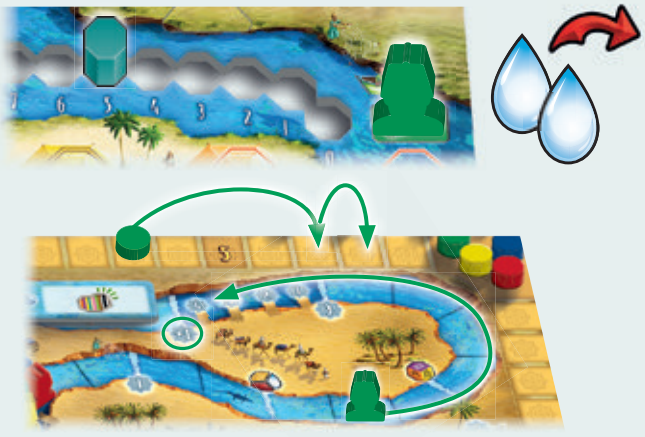
Rivier

Je **verplaatst** je **visser op het rivierspoor op het speelbord** het aantal velden gelijk aan de **huidige waarde van de turquoise keshi markeersteen** op je spelersbord. Als je visser uitkomt op een veld waar al een visser van een andere speler staat, plaats je je visser op hetzelfde veld, **achter** de andere visser(s).

Belangrijk: tegen betaling van water kun je meer velden vooruit verplaatsen: **1 water = 1 extra veld**

Als je visser eindigt op de **pier** (laatste veld van het rivierspoor), gaat hij voor anker op de vrije steiger met het hoogste getal en ontvang je direct de aangegeven punten. Vanaf nu ontvang je **1 punt** voor elke **extra stap** die je in dit seizoen nog op de rivier vooruit zou gaan.

Aan het **einde van elke ronde** kiezen alle spelers **1 bonus** van een stroomversnelling die hun visser gepasseerd is (zie pagina 16).



Voorbeeld:
De visser van Sarah gaat 5 velden vooruit op het rivierspoor omdat de turquoise keshi markeersteen op veld 5 van het spoor op haar spelersbord staat. Ze betaalt 2 water om 2 extra velden vooruit te verplaatsen. Met haar eerste extra stap bereikt ze de pier. Ze plaatst haar visser op de steiger met 4 punten. Ze gaat direct 4 velden vooruit op het puntenspoor. Ze ontvangt 1 extra punt voor haar tweede extra stap, omdat ze haar visser niet meer verder vooruit kan verplaatsen.

Dadelboomgaard

Je ontvangt **dadels** uit de algemene voorraad gelijk aan het getal aan de linkerkant **van de groene keshi markeersteen** op je spelersbord.

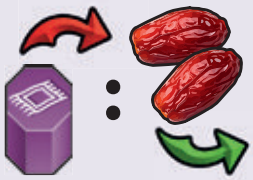
Plaatsingsbonus:
Als je de groene keshi markeersteen vooruit verplaatst, ontvang je 1 punt voor elke stap die je vooruit gaat op het spoor.

Voorbeeld:
De groene keshi markeersteen van Jan staat op veld 3: hij ontvangt 3 dadels uit de algemene voorraad.

Soek

Voor elke assistent in de soek mag je **1 keer het wisselkantoor gebruiken** of **1 luxegoed kopen**.

a) Wisselkantoor:
Door 1 gele, paarse of oranje kartonnen keshi van je spelersbord te betalen (keshi's worden teruggelegd in de algemene voorraad), ontvang je de grondstoffen die staan aangegeven op het wisselkantoor uit de algemene voorraad.



Voorbeeld:
Marie legt 1 paarse keshi van haar spelersbord terug in de algemene voorraad en neemt 2 dadels uit de algemene voorraad.

b) Koop 1 luxegoed:
Op luxegoederentegels staan kosten in gele, paarse en oranje kartonnen keshi's die je moet betalen om de tegel te kunnen kopen. Elke assistent mag 1 luxegoed kopen door de vereiste keshi's in de algemene voorraad terug te leggen en ontvangt direct de aangegeven punten en eventuele grondstoffen. Het gekochte luxegoed leg je voor je neer.

Nieuwe luxegoederen worden pas aan het einde van je beurt, nadat alle 3 assistenten gebruikt zijn, omgedraaid. Vul de voorraad weer aan tot 5 luxegoederen.

Voorbeeld: Jan legt 1 oranje keshi van zijn spelersbord terug in de algemene voorraad om een luxegoed (slof) te kopen. Als beloning ontvangt hij 1 water uit de algemene voorraad en gaat hij 2 velden vooruit op het puntenspoor.

Groot Plein (Djemaa El Fna)

Eerst **draai** je de **publieksschijf 1 slag (met de klok mee)**.
Daarna kies je **1 veld** met een kartonnen jongleurkeshi en ontvang je de afgebeelde bonus van dat veld keer het aantal toeschouwers in het publiek op het deel van de schijf dat naar het veld met de jongleurkeshi wijst.

Plaatsingsbonus:
Na het plaatsen van een roze kartonnen jongleurkeshi ontvang je de bonus die naast het veld staat afgebeeld 1 keer.

Voorbeeld:
Nadat Marie haar publieksschijf heeft gedraaid, kiest ze de bonus van de bovenste jongleurkeshi die 3 toeschouwers in het publiek heeft.

Ze ontvangt 3 goederen van 1 kleur uit de algemene voorraad en kiest 3 paarse keshi's.

Overzicht van de bonussen op het Grote Plein:

- 1 water uit de algemene voorraad
- 1 stap vooruit op de moskeetrap
- 1 stap vooruit op het rivierspoor (+ extra stappen als je water betaalt)
- 1 dinar uit de algemene voorraad
- 2 punten
- 1 stap vooruit op de paleistrap
- 1 dadel uit de algemene voorraad
- 1 gele, paarse of oranje goederenkeshi uit de algemene voorraad*

**Als je door het aantal toeschouwers in het publiek meerdere goederenkeshi's mag nemen, moeten deze allemaal van dezelfde kleur zijn.*

Moskee en paleis

Verplaats je hoveling van de sultan een aantal stappen vooruit op de paleistrap. Dit aantal stappen is gelijk aan de **huidige waarde van de witte keshi markeersteen** op je spelersbord. Hetzelfde geldt voor de moskeetrap: verplaats je leerling imam een aantal stappen gelijk aan de **huidige waarde van de zwarte keshi markeersteen** op je spelersbord vooruit.

Deze 2 trappen zijn beide verdeeld in 5 segmenten. Als je markeersteen over een drempel naar een **volgend segment** gaat, ontvang je direct 2 voordelen: **1 dinar** en een **verbindingsbonus**. De verbindingsbonus vind je door een **lijn te trekken tussen de 2 segmenten** van beide trappen waarop je speelstukken staan. 1 van de afgebeelde bonussen mag als verbindingsbonus worden gekozen.

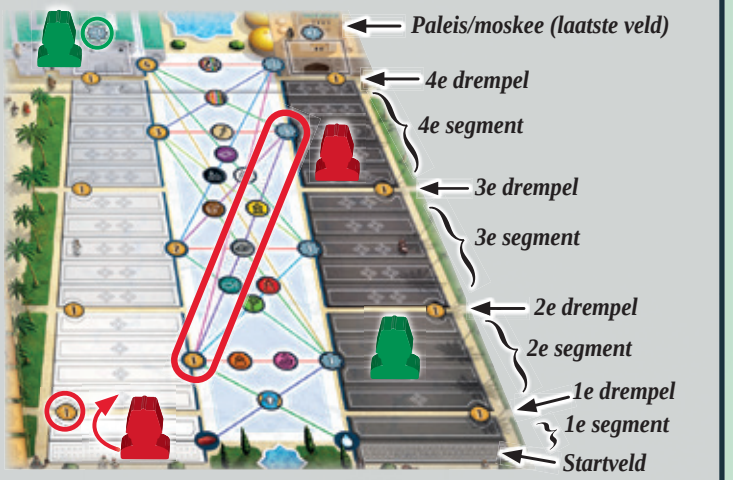
Opmerking: als een speelstuk van een speler op de paleistrap of de moskeetrap over meer dan 1 drempel heen gaat, ontvangt de speler voor elke drempel 1 dinar en 1 bijbehorende **verbindingsbonus**.

Als een speelstuk **het laatste veld** van de paleistrap of de moskeetrap bereikt, blijft deze daar voor de rest van het spel staan. Vanaf nu ontvang je 1 punt voor elke stap die je vooruit zou gaan.

Voorbeeld:

De witte keshi markeersteen van Lukas (rood) staat op veld 2 van het spoor op zijn spelersbord en daarom mag hij zijn speelstuk 2 velden vooruit verplaatsen op de paleistrap. Hij passeert daarbij de eerste drempel en ontvangt 1 dinar uit de algemene voorraad. Daarna kijkt hij naar de verbindingslijn tussen de 2 segmenten waar zijn speelstukken staan en mag hij 1 van de afgebeelde bonussen kiezen (1 dinar, 1 gele keshi, de turquoise of grijze markeersteen 1 veld verplaatsen of 5 punten).

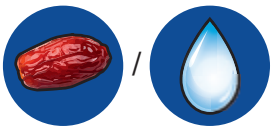
Het speelstuk van Sarah (groen) heeft het bovenste veld van de paleistrap al bereikt. Haar witte keshi markeersteen staat op veld 5 van haar spelersbord. Omdat ze niet meer vooruit kan verplaatsen op de trap, ontvangt ze 5 punten.



Overzicht van de verbindingsbonussen tussen de paleistrap en de moskeetrap:

Plaats 1 kartonnen keshi in de afgebeelde kleur uit de algemene voorraad op je spelersbord of verplaats de keshi markeersteen vooruit (in beide gevallen ontvang je de plaatsingsbonus, indien mogelijk).

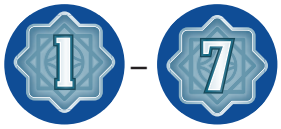
Plaats 1 keshi/2 keshi's in dezelfde kleur naar keuze uit de algemene voorraad op je spelersbord of verplaats 1 keshi markeersteen naar keuze 1 stap/2 stappen vooruit (in beide gevallen ontvang je de plaatsingsbonus, indien mogelijk).



1 dadel/ 1 water uit de algemene voorraad

1 stap vooruit op het rivierspoor (+ extra stappen als je water betaalt)

1– 4 dinars uit de algemene voorraad



1–7 punten

Madrassa

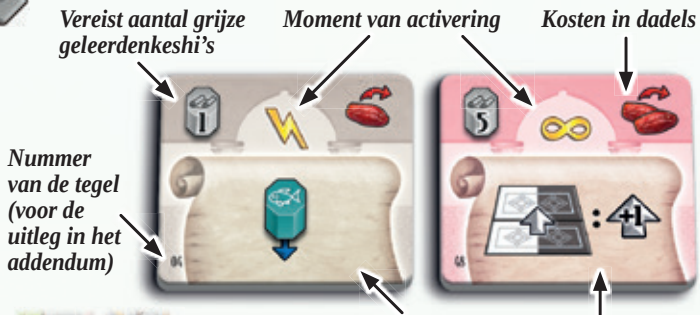
In de madrassa kun je **perkamentrollen** kopen. In de **linkerbovenhoek** van een perkamentrol staat welke **minimale waarde de grijze keshi markeersteen op je spelersbord** moet hebben bereikt om de perkamentrol te mogen kopen (1, 3, 5 of 7).

Daarnaast moet je het aangegeven aantal dadels (tussen 1 en 3 aangegeven in de rechterbovenhoek) aan de algemene voorraad betalen.

Je mag zoveel perkamentrollen kopen als je wilt, mits:

a) je het vereiste aantal dadels kunt betalen;
b) de totale som van de aangegeven grijze keshi's die op de perkamentrollen staan niet hoger is dan de huidige waarde van de grijze keshi markeersteen.

Leg betaalde dadels terug in de algemene voorraad; de waarde van de grijze keshi markeersteen verandert **niet.**
Leg de gekochte perkamentrollen voor je neer.



Voorbeeld:
De grijze keshi markeersteen van Lukas staat op veld 6 van het spoor op zijn spelersbord. Daarom mag hij deze 2 grijze perkamentrollen kopen (1+5 grijze geleerdenkeshi's). Hij betaalt 3 dadels.

Draai nieuwe perkamentrollen pas aan het einde van je beurt open, nadat je alle 3 assistenten hebt gebruikt. Draai nieuwe perkamentrollen open totdat er per kleur weer 3 perkamentrollen open liggen (als de voorraad leeg is, vul je zoveel als mogelijk aan).

Voor de eerste aankoop in elke ronde, mag je tegen betaling van 1 dinar de **3 openliggende perkamentrollen** van **1 kleur** vervangen. Leg deze perkamentrollen onderop de stapel en draai daarna 3 nieuwe perkamentrollen open. Als je dit doet, **moet** je tenminste 1 van deze nieuwe perkamentrollen kopen.

Wanneer een perkamentrol gebruikt kan worden, hangt af van het **moment van activering**:

Directe actie	Einde van de ronde bonusactie	Einde van het seizoen bonusactie	Permanente actiebooster

- Je voert een **directe actie** slechts 1 keer uit, direct nadat je de perkamentrol hebt gekocht. De perkamentrol blijft voor je liggen.
- **Einde van de ronde** en **einde van het seizoen bonusacties** kunnen aan het einde van elke ronde en elk seizoen worden gebruikt.
- De **permanente actieboosters** geven je permanente verbeteringen die, afhankelijk van de perkamentrol, 1 keer per beurt worden uitgevoerd of in combinatie met een specifieke actie.

Een gedetailleerde samenvatting van perkamentrollen en hun bijbehorende acties vind je in het **addendum.**

Medina

Je plaatst je beige schildwachtkeshi's altijd op het grote wachttorenveld in de wijk Medina aan de rechterkant van je spelersbord. Als later tijdens het spel de wijkactie van de Medina wordt uitgevoerd, mag je **1 of meer stadspoorten** van 1 van de 4 werkplaatsen **kopen**. Je mag voor elke schildwacht in de wachttoren 1 stadspoort kopen.

Je kiest **1 stadspoort van een werkplaats** naar keuze en **betaalt de prijs in dinar** zoals linksboven is aangegeven. Je ontvangt of verliest direct de punten die rechtsboven zijn aangegeven en bouwt vervolgens de stadspoort op een onbebouwd stadspoortveld van je spelersbord en legt er 1 schildwacht uit de wachttoren naast. Deze schildwacht is vanaf nu met dat veld verbonden.

Daarna neem je **1 kartonnen keshi in de kleur van de gebouwde stadspoort** uit de algemene voorraad en leg je deze naast je spelersbord. Dit geldt ook voor de kleuren groen, grijs, wit, zwart en turquoise (als de voorraad van de overeenkomende kartonnen keshi's leeg is, gebruik je in plaats hiervan een houten keshi).

Als de **kleur van de stadspoort overeenkomt met de kleur van de wijk** (staat ook afgebeeld op het stadspoortveld), ontvang je direct 2 punten.

Je mag zoveel stadspoorten kopen als je kunt betalen en waarvoor je onbezette schildwachten op het wachttorenveld op je spelersbord hebt.

Voorbeeld:
Jan heeft 2 beige kartonnen schildwachtkeshi's op zijn wachttoren staan, dus hij mag maximaal 2 stadspoorten kopen met zijn medina wijkactie.

Hij koopt een bruine stadspoort voor 0 dinar (hij verliest 3 punten) en hij bouwt deze op het bruine stadspoortveld behorend bij de wijk Sahara. Dit is de overeenkomende kleur en daarom ontvangt hij 2 punten. Hij ontvangt 1 bruine kartonnen karavaanleiderkeshi (de kleur van de gebouwde stadspoort).

Daarna koopt hij een roze stadspoort voor 1 dinar en ontvangt hij 1 punt. Hij bouwt deze naast de soek en ontvangt 1 roze kartonnen jongleurkeshi. Hij ontvangt de 2 punten niet omdat de roze stadspoort niet op een roze stadspoortveld is gebouwd.

Hij kan nu geen stadspoorten meer kopen en daarom plaatst hij de zojuist ontvangen bruine en roze kartonnen keshi's in de wijken, waarna hij ook nog de plaatsingsbonus ontvangt.

Nadat alle stadspoorten zijn gekocht, worden de keshi's die tijdens de actie zijn ontvangen in de overeenkomende wijken (voor de kleuren geel, oranje, paars, roze, beige, rood en bruin) geplaatst of ingeruild om de overeenkomende keshi markeersteen (voor de kleuren groen, grijs, wit, zwart en turquoise) 1 stap vooruit te verplaatsen (in beide gevallen ontvang je de plaatsingsbonus, indien mogelijk).
Als 1 of meer van deze wijken al volledig gevuld is, gaan de keshi's in die kleur terug naar de algemene voorraad.

Opmerking: aan het einde van het spel plaats je kartonnen schildwachtkeshi's die zich nog op de wachttoren bevinden, op vrije schildwachtkeshivelden naast stadspoortvelden. De wijk Medina is volledig gevuld als er 8 schildwachten en 1 waterverkoper in de wijk zijn, ongeacht het aantal gekochte stadspoorten.

Sahara

In de Sahara kunnen spelers **oasen ontdekken en activeren**.

Voorbeeld:
Sarah plaatst 2 bruine karavaanleiderkeshi's in de Sahara waardoor ze de 2 aangrenzende oasen mag omdraaien.

Plaatsingsbonus = Ontdek een oase

Als een speler een bruine kartonnen karavaanleiderkeshi plaatst, **ontdekt** hij de oase door het bijbehorende oasefiche om te draaien.

Beginnend vanaf het assistentenveld zijn er 2 paden, elk met 3 oasen, plus een derde pad die naar de startoase leidt. Alle 3 paden mogen tegelijkertijd ontdekt worden, maar je mag geen veld op een pad overslaan.

De startoase ontdekken:

Links onderaan in de Sahara is een oaseveld met plaats voor 2 bruine kartonnen karavaanleiderkeshi's. Tijdens de voorbereiding van het spel zijn hier geen oasefiches neergelegd. Voor keshi's die je hier plaatst, ontvang je de volgende plaatsingsbonussen:

2 punten (linker veld)

2 grondstoffen naar keuze uit de algemene voorraad (rechter veld)

Het rechter veld moet bezet zijn voordat het linker veld gebruikt kan worden!

Voorbeeld:
Marie plaatst een keshi op het rechter veld van haar startoase. Ze ontvangt 2 grondstoffen naar keuze als plaatsingsbonus; ze neemt 1 dadel en 1 dinar.

Oasen activeren

Om tijdens de Sahara wijkactie een reeds ontdekte oase te activeren, moet je de grondstoffen op het lichte veld naast de oase betalen.

Plaats je geactiveerde oase op de opslagplaats aan de linkerkant van je voorraadbord. De eerste geactiveerde oase plaats je op het veld helemaal links (met de groene pijl erboven). Daarna plaats je de oasen van links naar rechts.

Met de Sahara wijkactie mag je zoveel oasen activeren als je kunt betalen, in een volgorde naar keuze.

Als er een kartonnen keshi op een veld ligt waar een geactiveerde oase wordt geplaatst, mag je die keshi direct in de wijk met de overeenkomende kleur plaatsen (voor de kleuren roze, beige of rood) of terugleggen in de algemene voorraad om de overeenkomende keshi markeersteen 1 stap vooruit te verplaatsten (voor de kleuren groen, grijs, wit, zwart of turquoise).

Voorbeeld:
Sarah betaalt 1 dinar en activeert de eerste oase aan de linkerkant. Ze plaatst het fiche op het eerste veld van de opslagplaats van haar voorraadbord, waardoor ze de groene kartonnen dadelplukkerkeshi ontvangt. Ze legt deze keshi terug in de algemene voorraad en verplaatst haar groene keshi markeersteen vooruit, waardoor ze de plaatsingsbonus van de dadelboomgaard ontvangt.

Daarna legt ze 1 dadel en 1 water terug in de algemene voorraad en activeert ze de tweede oase aan de rechterkant. Ze plaatst dit fiche ook op haar voorraadbord. In een spel met 2 spelers ligt op dit veld een keshi. In een spel met 3 of 4 spelers blijft dit veld leeg.

Als je dit **omruilsymbool** afdekt, mag je een reeds geplaatste keshi van je spelersbord terugleggen in de algemene voorraad (of een keshi markeersteen naar keuze 1 stap achteruit verplaatsen) en in plaats daarvan 1 keshi in een andere kleur pakken en plaatsen (of een keshi markeersteen naar keuze 1 stap vooruit verplaatsen), waarbij je een plaatsingsbonus ontvangt (indien mogelijk).

Belangrijk: je mag **geen** bruine kartonnen karavaanleiderkeshi of een beige kartonnen schildwachtkeshi die verbonden is met een stadspoort terugleggen. Je mag ook **geen** kartonnen goederenkeshi's (geel, paars of oranje) terugleggen, maar je mag bij het omruilen wel 1 van deze keshi's als vervanging nemen.

Als je dit symbool afdekt, mag je een gele perkamentrol uit de voorraad nemen zonder 1 dadel te betalen (negeer de vereiste dat de grijze keshi markeersteen op 3 moet staan).

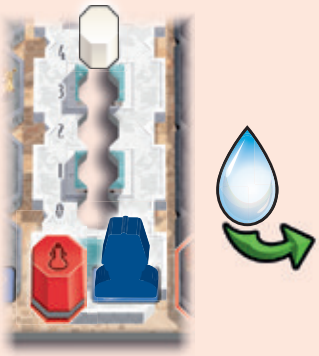
Belangrijk: het betalen van 1 dinar om 3 perkamentrollen van de voorraad om te ruilen is hier niet toegestaan!

Geactiveerde oasen kunnen tijdens de puntentelling extra punten opleveren als je aan de vereisten op het fiche voldoet.
Je kunt voor maximaal 3 ontdekte oasen punten ontvangen.

In het **addendum** vind je een gedetailleerde samenvatting van de oasefiches en de bijbehorende vereisten.

Waterverkoper

Als je een assistent gebruikt in een wijk met een waterverkoper, **ontvang je direct 1 water** uit de algemene voorraad. Het maakt hierbij niet uit of je een nieuwe keshi plaatst of de wijkactie uitvoert.



Voorbeeld:
Jan ontvangt 1 water uit de algemene voorraad ongeacht of hij de witte keshi markeersteen vooruit verplaatst of dat hij de wijkactie uitvoert waarmee hij 4 stappen op de paleistrap vooruit mag.

Rivierbonus & einde van de ronde

De ronde eindigt zodra alle spelers alle 3 assistenten hebben gebruikt. Nu ontvangen de spelers de rivierbonus van het rivierspoor: elke speler die in ieder geval de eerste stroomversnelling is gepasseerd, ontvangt **1 bonus** naar keuze van de afgebeelde bonussen naast de stroomversnellingen die hij reeds gepasseerd is.

Overzicht van de bonussen op het rivierspoor:

1 punt

3 punten

1 grondstof naar keuze uit de algemene voorraad

1 gele, paarse of oranje kartonnen goederenkeshi uit de algemene voorraad

Voorbeeld:
Marie is 3 stroomversnellingen gepasseerd. Ze kiest een bonus van de middelste stroomversnelling; ze neemt 1 dinar uit de algemene voorraad.

Na het kiezen van de bonus **blijft** de visser op zijn veld staan.

Voordat een volgende ronde begint, geeft de startspeler de **rondeteller** (kameel) aan de speler links van hem. Deze speler is de startspeler in de volgende ronde.

De seizoensteller (Stefan Feldfiguur) geef je nu **niet** door.

Seizoenstelling en voorbereiden op een nieuw seizoen

Na 4 rondes heeft niemand meer keshi's achter zijn scherm. Het **seizoen** is nu voorbij en er volgt een **seizoenstelling**.

1) Riviertelling

De speler die het verst is op het rivierspoor, is de winnaar van de riviertelling en ontvangt de bonus die op de tegel aan het einde van de rivier staat.

In het derde seizoen heeft de winnaar op het rivierspoor de keuze uit 2 bonussen. De speler die tweede wordt, ontvangt de niet gekozen bonus. In een spel met 2 spelers vervalt de bonus voor de tweede plaats. Spelers die hun visser op het startveld hebben staan, ontvangen nooit een bonus.

In het **addendum** vind je een gedetailleerde samenvatting van de riviertegels.

Ten slotte wordt de huidige riviertegel afgelegd en worden alle vissers weer op het **startveld van het rivierspoor** geplaatst.

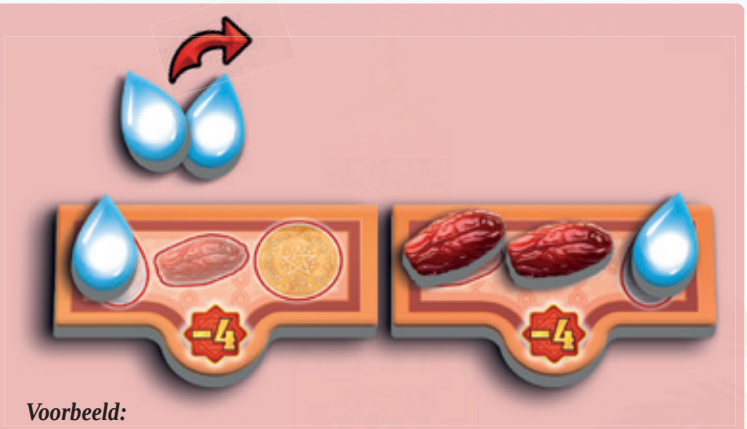
Voorbeeld:
Sarah (groen) is eerste op het rivierspoor en kiest de 7 bonuspunten van de riviertegel. Marie (geel) is tweede en ontvangt 3 punten.

2) Bevoorraden van de bewoners

Elke speler moet de grondstoffen betalen die op zijn openliggende provisietegels staan. Als een speler de vereiste afgebeelde grondstoffen niet kan betalen, moet hij **al** zijn grondstoffen inleveren (ook grondstoffen die niet vereist waren) en **verliest hij alle punten** die op zijn openliggende provisietegels staan.

Spelers die alle vereiste grondstoffen betalen, verliezen geen punten.

Nadat alle spelers de vereiste grondstoffen hebben betaald, kiest elke speler 1 van zijn gedekte provisietegels en draait deze tegel om. De grondstoffen die op deze tegel staan, moet de speler aan het einde van het volgende seizoen, samen met de grondstoffen op de tegels die al openliggen (als de speler geen punten wil verliezen) betalen.



Voorbeeld:
In het 2e seizoen zijn 2 provisietegels actief. Lukas kan alle grondstoffen die vereist zijn voor de rechter tegel betalen, maar hij komt 1 dadel en 1 dinar voor de linker tegel tekort. Hij moet al zijn grondstoffen (inclusief 2 water die hij nog over heeft) in de algemene voorraad terugleggen en hij verliest 8 punten.

Voorbereiding op het tweede en derde seizoen:

1) Leg het bovenste wisselkantoor af. Nu wordt het volgende wisselkantoor zichtbaar. Dit wordt in het volgende seizoen het actieve wisselkantoor.
2) Plaats de riviertegel voor het nieuwe seizoen aan het einde van het rivierspoor.
3) Elke speler krijgt weer 1 houten keshi in elke kleur (12 in totaal) uit de algemene voorraad en legt deze achter zijn scherm.
4) Geef de seizoensteller (Stefan Feldfiguur) aan de volgende speler (met de klok mee). Deze speler krijgt **nu** ook de rondeteller (kameel), ongeacht welke speler deze nu heeft.

De voorbereidingen zijn nu afgerond en het nieuwe seizoen kan beginnen.

Opmerking bij punt 3): in een spel met 4 spelers is het mogelijk (maar erg onwaarschijnlijk) dat meer dan 2 houten keshi's in dezelfde kleur in de kubustoren blijven vastzitten. In dat geval liggen er niet voldoende keshi's in die kleur in de algemene voorraad om 1 keshi aan elke speler te geven. Als dit gebeurt, krijgt de speler die vooraan ligt op het puntenspoor een kartonnen keshi in dezelfde kleur ter "vervanging". Deze speler kan deze kleur niet kiezen zolang hij de kartonnen vervanger heeft en kan daardoor zijn assistent niet in de overeenkomende wijk plaatsen tijdens fase 1) Kies houten keshi's en plaats assistenten. Hij moet de vervangende kartonnen keshi vervangen door een houten keshi van de overeenkomende kleur zodra er aan het einde van de ronde 1 in de algemene voorraad beschikbaar is. Als de speler de "vervanging" aan het einde van de derde ronde van het huidige seizoen niet heeft kunnen vervangen, mag het vervangen worden door een houten keshi in een kleur naar keuze die hij op dat moment niet achter zijn scherm heeft. De "vervanging" gaat terug naar de algemene voorraad.

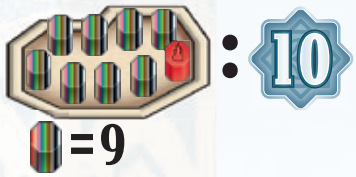
Einde van het spel en puntentelling

Zodra het derde seizoen (inclusief seizoenstelling) is afgerond, eindigt het spel en vindt de puntentelling plaats. Je kunt nu extra punten ontvangen voor het volgende:

1) Compleet gevulde wijken:

Voor elke compleet gevulde wijk op je spelersbord (behalve de soek; die kan nooit volledig gevuld zijn), ontvang je 10 punten.

Opmerking: met "compleet gevuld" wordt bedoeld dat er 8 kartonnen keshi's in de wijk zijn geplaatst of dat de keshi markeersteen het einde van het spoor (veld 8) heeft bereikt. In beide gevallen moet er ook een rode kartonnen keshi in deze wijk geplaatst zijn.



2) Oasefiches:

Tel (afhankelijk van de vereisten) de waarde van je oasefiches en ontvang punten voor de **3 oasen met de hoogste waarde**.

3) Overgebleven grondstoffen:

Ontvang punten voor ongebruikte **grondstoffen** (dinars, water, dadels) en/of ongebruikte **goederenkeshi's** (oranje, geel, paars). Tel alle grondstoffen en goederenkeshi's bij elkaar op en deel het totaal door 2 (afgerond naar beneden).

Voorbeeld puntentelling:

1) Sarah heeft 3 volledig gevulde wijken: de Sahara, de rivier en de moskee. Ze ontvangt 30 punten.

2) Ze heeft 4 oasen geactiveerd:

- ***De eerste (03) levert 2 punten op voor haar roze stadspoort.***
- ***De tweede (05) levert 3 punten op plus 1 punt voor elke stap van de witte keshi markeersteen op haar spelersbord: in totaal 5 punten.***
- ***De derde (07) levert 3 punten op plus 1 punt voor elke stap van de turquoise keshi markeersteen op haar spelersbord: in totaal 11 punten.***
- ***De vierde (21) levert 3 punten op plus 1 punt voor elke dadel die ze in de algemene voorraad teruglegt: in totaal 9 punten.***

Ze kiest de oasen 05, 07 en 21 (de 3 oasen met de hoogste waarde) en ontvangt in totaal 25 punten.

3) Daarna heeft ze nog 5 grondstoffen en 2 goederenkeshi's over. Dit levert haar nog 3 extra punten op.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Als er sprake is van een gelijke stand, wint de gelijkspelende speler die het verst is op de paleistrap. Als er dan nog steeds sprake is van een gelijke stand, wint de gelijkspelende speler die het verst is op de moskeetrap. Als er daarna nog steeds geen winnaar is, delen de gelijkspelende spelers de overwinning.

UITBREIDING 1: Trapfiches

SPELMATERIAAL:

- **20 Trapfiches** (dubbelzijdig)

Aanpassingen tijdens de VOORBEREIDING:

Stop alle trapfiches in de stoffen zak en schud ze. Trek daarna na elkaar 12 fiches uit de zak en laat ze op tafel vallen, zodat een willekeurige kant naar boven ligt. Leg daarna de fiches op de velden tussen de paleistrap en de moskeetrap. Begin bij het veld linksonder.

De trapfiches vervangen de voorgedrukte bonussen, waardoor er altijd nieuwe combinaties op de verbindingslijnen ontstaan.

!/ **Belangrijk:** bedek de velden met dinars en punten direct naast de trappen **niet**, deze bonussen blijven onveranderd. Ook de 2 bovenste velden ("2 willekeurige keshi's van dezelfde kleur" en "1 willekeurige keshi") en het onderste veld ("1 stap op het rivierspoor) worden niet bedekt. Er worden in totaal 12 velden bedekt met een trapfiche. Leg de resterende trapfiches terug in de doos.

Opmerking: als alle spelers het erover eens zijn, mogen de trapfiches (welk fiche en welke kant naar boven) worden gekozen in plaats van willekeurig worden bepaald.

UITBREIDING 2: Imam & Sultan

SPELMATERIAAL:

- **1 sultan** *(wit)*, **1 imam** *(zwart)*
- **1 fonteinfiche**

Aanpassingen tijdens de VOORBEREIDING:

Plaats de sultan en de imam op hun eigen startvelden op de paleistrap en de moskeetrap (met de kleine afbeeldingen van de sultan en de imam). Plaats het fonteinfiche op de fontein tussen het paleis en de moskee.

Aanpassingen in het SPELVERLOOP:

Zodra een speler de traptrede bereikt waar de sultan of de imam staat te wachten, plaatst hij dit speelstuk naast zijn eigen speelstuk en worden ze vanaf nu gezamenlijk verplaatst als ze in de richting van het paleis of de moskee verplaatsen. De speler die 1 van de speciale speelstukken verplaatst, ontvangt het volgende voordeel (afgebeeld op het fonteinfiche ter herinnering). Dit voordeel mag meerdere keren in dezelfde beurt gebruikt worden:

- **Sultan** (wit): als je een **perkamentrol** koopt, betaal je per perkamentrol **1 dadel minder**.

- **Imam** (zwart): als je een **luxegoed** koopt, betaal je **1 kartonnen goederenkeshi minder.**

Als de speler die wordt vergezeld door de sultan of imam door een andere speler wordt ingehaald, vergezelt de sultan of imam daarna deze andere speler (een gelijke plaats is niet voldoende om de imam of sultan over te nemen!). Zodra de speler die door de sultan of imam wordt vergezeld het laatste veld van de paleis- of moskeetrap bereikt, wordt de sultan of imam verplaatst naar de tweede speler op de bijbehorende trap. Als er meerdere spelers op de tweede plaats staan, wordt de imam/sultan 1 trede boven deze speelstukken geplaatst.

UITBREIDING 3: Extra Wisselkantoren

SPELMATERIAAL

- **6 nieuwe wisselkantoren** ***(achterkant van de wisselkantoren uit het basisspel)***

Aanpassingen tijdens de VOORBEREIDING:

Nadat je de wisselkantoren hebt geschud, leg je ze met een willekeurige zijde naar boven naast het speelbord. Er zijn geen andere aanpassingen tijdens de voorbereiding.

Opmerking: als alle spelers het er over eens zijn, kun je ook alleen met de zijde van de nieuwe wisselkantoren spelen.

Het wisselkantoor rechts levert naast 1 grondstof 1 extra bonus op:

1 dadel + 1 stap vooruit op het rivierspoor
(+ extra stappen als je water betaalt)

1 dinar + 1 punt

1 water +
1 stap vooruit op de paleistrap
OF
1 stap vooruit op de moskeetrap

Uitbreiding 4: Publiek

Spelmateriaal:

- **4 publieksschijven** *(achterkant)*

Aanpassingen tijdens de Voorbereiding:

Voordat het spel begint, besluiten de spelers gezamenlijk of ze met de roze of de paarse zijde van de publieksschijven spelen. De paarse zijde heeft 1 veld zonder publiek en 1 veld met 4 toeschouwers in het publiek.

Uitbreiding 5: Woestijnsteden

Spelmateriaal:

- **12 woestijnsteden**
- **4 afdektegels** *(1 per speler)*
- **4 voorraadborden** *(achterkant)*

Dagzijde *Nachtzijde*

Afdektegel voor de "startoase"

Voorraadbord "Woestijnsteden"

Aanpassingen tijdens de Voorbereiding:

Elke speler krijgt 1 afdektegel en plaatst deze **op de startoase.** Deze oase en de bijbehorende keshivelden worden tijdens dit spel niet gebruikt.

Het voorraadbord wordt met de achterzijde naar boven verbonden met het spelersbord. Aan de linkerkant zijn er 2 velden voor bruine kartonnen karavaanleiderkeshi's en 2 velden voor **woestijnsteden**. Er is geen ruimte meer voor een persoonlijke voorraad van grondstoffen: de spelers moeten hun grondstoffen op tafel boven het voorraadbord bewaren.

Aan het begin van het spel stop je alle woestijnsteden in de stoffen zak en schud je ze. Trek vervolgens willekeurig een aantal woestijnsteden uit de zak, zoals hieronder aangegeven:

👤👤 3 tegels 👤👤👤 5 tegels 👤👤👤👤 7 tegels

Leg de tegels goed zichtbaar voor alle spelers naast het speelbord, met de nachtzijde naar boven. Leg resterende woestijnsteden terug in de doos.

Aanpassingen in het Spelverloop:

Bij het **ontdekken** in de Sahara is er nu een vierde keshiveld bovenaan beide paden, die de karavaan naar een verafgelegen woestijnstad voert.

Als je een bruine kartonnen karavaanleiderkeshi op zo'n veld plaatst, kies je 1 van de woestijnsteden die naast het speelbord liggen en plaats je deze op het overeenkomende veld met de **nachtzijde naar boven**. De speler ontvangt **direct** een plaatsingsbonus van **4 punten**.

!/ Belangrijk: probeer snel te zijn, want er zijn geen 2 woestijnsteden voor elke speler beschikbaar. Bovendien leveren de woestijnsteden verschillende bonussen op die niet altijd voor elke speler geschikt zijn.

Het **activeren** van een woestijnstad met een Sahara wijkactie kost een set van 3 goederenkeshi's (geel + oranje + paars). Draai de woestijnstad vervolgens om naar de dagzijde (maar laat de woestijnstad op het veld liggen). De woestijnstad is nu actief en telt aan het einde van het spel mee bij de puntentelling.

Opmerking: met een Sahara wijkactie mag je zowel ontdekte oasen als ontdekte woestijnsteden activeren.

Net als oasen leveren de meeste woestijnsteden punten op aan het einde van het spel als aan de vereisten wordt voldaan.

Er zijn echter 3 woestijnsteden met een direct effect. Deze hebben een bliksemschicht, net zoals de perkamentrollen. Voer het effect direct uit na het activeren van deze woestijnstad.

In het **addendum** vind je een gedetailleerde uitleg van de woestijnsteden en de bijbehorende vereisten.

!/ Opmerking: woestijnsteden worden bij het activeren **alleen** omgedraaid. Ze worden niet zoals de oasen aan de rechterkant van het voorraadbord bewaard.

Aanpassingen bij de Puntentelling:

Je ontvangt punten voor (maximaal) 2 woestijnsteden en (maximaal) 3 geactiveerde oasen met de hoogste waarde.

!/ Belangrijk: beide keshivelden in het woestijnstadgebied op het voorraadbord moeten bezet zijn (samen met alle andere keshivelden) om de Sahara als een compleet gevulde wijk te tellen.

© Copyright 2023
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved.

©2023 • White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl

est. 1989 QUEEN GAMES

MARRAKESH

Essential Edition

ADDENDUM

Neem of ontvang iets

Leg iets terug in de algemene voorraad of leg iets af

Gebruik iets

Ontvang [1] punt

Verlies [3] punten

Een grondstof naar keuze (dinar, dadel, water)

Oasefiche

Ontdek een oase

Activeer een oase

Geactiveerde oase

Opmerking: voor de duidelijkheid en eenvoud van de symbolen, worden de keshi's altijd op dezelfde manier afgebeeld, of het nu gaat om kartonnen of houten keshi's.

Keshi (in de aangegeven kleur)

Keshi in een kleur naar keuze

Keshi in een kleur naar keuze (behalve goederenkeshi's)

Goederenkeshi (geel, oranje, paars)

Plaats keshi/verplaats keshi vooruit op je spelersbord (in de aangegeven kleur)

Opmerking: dit symbool wordt voor **keshi's in alle kleuren** gebruikt!

Voor de kleuren **groen, grijs, wit, zwart en turquoise** betekent dit dat je de **keshi markeersteen 1 stap vooruit verplaatst**.

Voor de kleuren **geel, oranje, paars, roze, beige, rood en bruin** betekent dit dat je **1 kartonnen keshi** in de overeenkomende kleur uit de algemene voorraad neemt en op een veld in de overeenkomende wijk van het spelersbord plaatst.

In beide gevallen ontvang je een **plaatsingsbonus,** indien mogelijk.

Stadspoort (in de aangegeven kleur)

Stadspoort in een kleur naar keuze

Koop een stadspoort en plaats deze op je spelersbord

Een wijk naar keuze

Voer de wijkactie uit

1 stap vooruit op het rivierspoor

Opmerking: elke keer als je minstens 1 stap vooruit verplaatst op het rivierspoor (door welke actie dan ook), mag je extra stappen zetten als je water betaalt:
1 water = 1 extra stap.

Stroomversnellingen op het rivierspoor

1 stap vooruit op de paleistrap

1 stap vooruit op de moskeetrap

1 stap vooruit op de paleistrap OF de moskeetrap

Passeer 1 drempel op de paleistrap OF de moskeetrap

Luxegoed

Wisselkantoor

Riviertegel

Provisietegel

1 toeschouwer op de publieksschijf

Ronde

1e seizoen

2e seizoen

3e seizoen

Puntentelling

Eigen assistent

Eigen hoveling van de sultan

Eigen leerling imam

Eigen visser

Sultan (uitbreiding 2)

Imam (uitbreiding 2)

Opmerking:
om de compatibiliteit met toekomstige uitbreidingen te garanderen, worden dezelfde symbolen in alle varianten van het spel gebruikt: de symbolen op de speelstukken komen overeen met de bedrukte houten onderdelen van de DELUXE variant.

Perkamentrollen

De perkamentrollen hebben unieke vaardigheden of bonussen die hieronder worden uitgelegd. Om de betekenis van een perkamentrol snel op te zoeken, kijk je naar het nummer in de hoek linksonder.

Vaardigheden en bonussen die bijna gelijk zijn en slechts in detail verschillen, zijn in dit overzicht samengevoegd.

01–21: Je moet 1 geleerde hebben & je moet 1 dadel betalen

01–12
Neem de aangegeven keshi uit de algemene voorraad en plaats deze volgens de regels of verplaats de keshi markeersteen van de overeenkomende kleur 1 stap vooruit (+ plaatsingsbonus, indien mogelijk).

13–16
Als je een drempel passeert op de paleistrap of de moskeetrap, ontvang je naast de voorgedrukte dinar op de drempel ook de aangegeven bonus:

1 water **(13)**,

1 dadel **(14)**,

1 dinar **(15)** of

1 stap vooruit op het rivierspoor (16).

17
Als je een stroomversnelling op het rivierspoor passeert, ontvang je direct eenmaal de aangegeven bonus.

18
Als je het wisselkantoor gebruikt, ontvang je 1 extra grondstof naar keuze (dinar, dadel, water).

19
Je ontvangt 2 water uit de algemene voorraad.

20
Je ontvangt 2 dinar uit de algemene voorraad.

21
Je ontvangt 3 dadels uit de algemene voorraad.

22–42: Je moet 3 geleerden hebben & je moet 1 dadel betalen

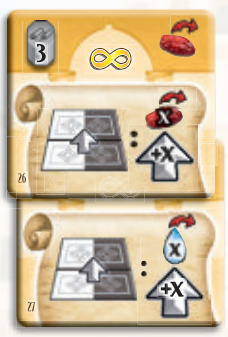
22
Als je een stadspoort koopt uit de meest linkse werkplaats voor **0 dinar**, **verlies** je **geen** punten.

23–25
Als je de dadelboomgaard wijkactie uitvoert, mag je in plaats van een dadel het volgende nemen:

1 water **(23)**,

1 dinar **(24)**

of 1 punt **(25)**.



26–27
Als je vooruit verplaatst op de paleistrap of de moskeetrap, mag je extra stappen kopen door dadels of water te betalen:

1 dadel = 1 stap **(26)**,

1 water = 1 stap **(27)**.

28
Aan het begin van elke seizoenstelling ontvang je eenmaal de bonus van alle stroomversnellingen die je gepasseerd bent.

29
Als je de Grote Plein wijkactie uitvoert, ontvang je aan het einde van de actie extra punten.

Het aantal punten is afhankelijk van het aantal toeschouwers in het publiek dat grenst aan het veld met 2 punten. Er hoeft geen jongleurkeshi naast dit veld geplaatst zijn.

Voorbeeld:
Lukas ontvangt 4 punten aan het einde van zijn Grote Plein wijkactie: 2 punten voor elke toeschouwer in het publiek naast het veld met 2 punten (in dit geval 2 toeschouwers).

30
Neem 1 kartonnen keshi naar keuze uit de algemene voorraad en plaats deze volgens de regels <u>of</u> verplaats 1 keshi markeersteen naar keuze 1 stap vooruit.

31
Vanaf nu staat er 1 extra toeschouwer op elk veld van jouw publieksschijf.

Voorbeeld:
Het gemarkeerde veld van de publieksschijf telt nu als 4 toeschouwers.

32
Je betaalt 1 dinar minder als je een stadspoort koopt.

Opmerking: als je een stadspoort koopt voor 0 dinar, ontvang je geen dinar uit de algemene voorraad.

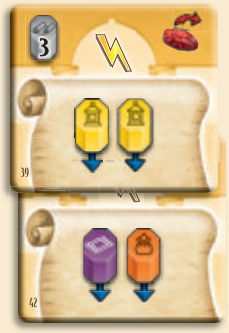
33
Vanaf nu mag je dadels en water in plaats van dinars gebruiken als je iets moet betalen (maar niet omgekeerd).

Voorbeeld:
Marie wil een stadspoort kopen uit de rechter werkplaats en moet 3 dinar betalen. In plaats daarvan betaalt ze 2 dadels en 1 dinar.

34
Als je de soek wijkactie uitvoert, mag je meerdere luxegoederen met 1 assistent kopen als je dit kunt betalen.

35
Vanaf nu ontvang je 1 extra water als je je assistent in een wijk met een kartonnen waterverkoper gebruikt.

36
Als je een stadspoort koopt, ontvang je een kartonnen keshi naar keuze uit de algemene voorraad of verplaats je een keshi markeersteen naar keuze 1 stap vooruit. Dit hoeft geen keshi in de kleur van de stadspoort te zijn.



37 - 42
Neem beide afgebeelde kartonnen keshi's uit de algemene voorraad en plaats deze in de soek.

43–60: Je moet 5 geleerden hebben & je moet 2 dadels betalen

43
2 keer:
Neem 1 kartonnen keshi naar keuze uit de algemene voorraad en plaats deze volgens de regels <u>of</u> verplaats 1 keshi markeersteen naar keuze 1 stap vooruit.

44
Als je bewoners aan het einde van het seizoen bevoorraadt, mag je 1 dinar betalen. Als je dit doet, hoef je maar 1 grondstof naar keuze per provisietegel te betalen.

Dit hoeft geen grondstof te zijn die op de provisietegel staat. Je betaalt de dinar maar 1 keer voor alle provisietegels.

Voorbeeld:
Sarah betaalt 1 dinar. Ze hoeft nu maar 1 grondstof naar keuze per provisietegel te betalen en ze betaalt 2 dadels.

45
Voor het activeren van een oase, betaal je slechts 1 grondstof naar keuze.

46
Als je de soek wijkactie uitvoert, mag je met 1 assistent het wisselkantoor meerdere keren gebruiken, als je dit kunt betalen.

47
Controleer alle velden op je publieksschijf met 3 toeschouwers en ontvang 3 keer de bonussen van de aangrenzende velden. Er hoeven **geen** jongleurkeshi's naast deze velden geplaatst te zijn.

Voorbeeld:
Jan ontvangt 3 kartonnen goederenkeshi's in 1 kleur naar keuze uit de algemene voorraad en hij verplaatst zijn leerling imam 3 stappen vooruit op de moskeetrap.

48 ∞

Als je een stap vooruitgaat op de paleistrap of de moskeetrap, mag je 1 stap extra verplaatsen.

Voorbeeld:
Lukas heeft een kartonnen jongleurkeshi op het Grote Plein geplaatst, waardoor hij zijn leerling imam 1 stap vooruit mag verplaatsen op de moskeetrap. Hij mag nu de leerling imam een stap extra vooruit verplaatsen; in totaal verplaatst hij 2 stappen vooruit.

49 ∞

Als je het laatste veld van de moskeetrap hebt bereikt, ontvang je voor elke volgende stap 2 punten in plaats van slechts 1 punt.

50 ∞

Als je met een assistent de wijkactie uitvoert en er is een kartonnen waterverkoperkeshi aanwezig, ontvang je naast 1 water 2 extra punten.

51 ∞

Als je Grote Plein wijkactie uitvoert, ontvang je aan het einde van de actie alle bonussen die grenzen aan een veld met 1 toeschouwer op de publieksschijf.
Dit zijn extra bonussen. Er hoeven **geen** jongleurkeshi's naast deze velden geplaatst te zijn.

Voorbeeld:
Sarah ontvangt 1 water, 1 dadel en mag haar hoveling van de sultan 1 stap vooruit verplaatsen op de paleistrap.

52 ∞

Als je het laatste veld van de paleistrap hebt bereikt, ontvang je voor elke volgende stap 2 punten in plaats van slechts 1 punt.

53

Je mag een wijkactie naar keuze uitvoeren.

54 ∞

Elke keer als je een kartonnen jongleurkeshi op het Grote Plein plaatst, ontvang je de bijbehorende plaatsingsbonus plus de plaatsingsbonus van de beide aangrenzende velden.

Dit zijn extra bonussen. Er hoeven **geen** jongleurkeshi's naast deze velden geplaatst te zijn.

Voorbeeld:
Marie plaatst 1 kartonnen jongleurkeshi. Als bonus ontvangt ze 2 punten plus 1 water en 1 dinar uit de algemene voorraad.

55

Je verplaatst direct 3 stappen vooruit op de paleistrap **en** de moskeetrap. Je ontvangt alle bijbehorende bonussen en je mag zelf kiezen in welke volgorde je op de trappen vooruit verplaatst.

56 ∞

Als jouw visser de pier (laatste veld op het rivierspoor) heeft bereikt, ontvang je voor elke volgende stap 2 punten in plaats van slechts 1 punt.

57

Plaats een kartonnen waterverkoperkeshi uit de algemene voorraad aan de linkerkant van het assistentenveld in de soek en ontvang 3 water uit de algemene voorraad.

Vanaf de volgende ronde ontvang je 1 water voor deze kartonnen waterverkoperkeshi (volgens de regels voor rode keshi's in andere wijken) voor elke assistent die in de soek is geplaatst als je de soek wijkactie uitvoert (een wisselkantoor gebruiken of 1 luxegoed kopen) of een nieuwe kartonnen goederenkeshi neemt.

58

Betaal 1 dadel en neem 1 oranje perkamentrol uit de algemene voorraad. Hiervoor zou de grijze keshi markeersteen op veld 7 moeten staan, maar je mag deze voorwaarde negeren.

59

Je ontvangt **alle** bonussen op de verbindingslijn tussen je speelstukken op de paleistrap en de moskeetrap.

Voorbeeld:
Lukas ontvangt 1 dinar, 3 punten, 1 rode kartonnen keshi uit de algemene voorraad en hij mag zijn groene keshi markeersteen op zijn spelersbord 1 stap vooruit plaatsen.

60 ∞

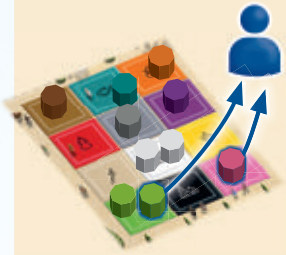
Als je een bonus ontvangt voor stroomversnellingen op het rivierspoor, ontvang je deze bonus 2 keer in plaats van 1 keer.

61–72: Je moet 7 geleerden hebben & je moet 3 dadels betalen

61 ∞

Je mag in de fase "Verdeel & ruil houten keshi's om" **altijd 2 keshi's** naar keuze uit de basis van de kubustoren nemen. Dit mogen keshi's van dezelfde kleur zijn, maar ook van verschillende kleuren.

Uitzondering: als er slechts 1 keshi over is of als je geen 2 keshi's kunt nemen omdat al je overeenkomende wijken compleet gevuld zijn, mag je slechts 1 keshi nemen.



Voorbeeld:
Jan neemt 1 groene en 1 roze keshi. In plaats daarvan had hij ook 2 groene keshi's of een andere combinatie naar keuze mogen nemen.

62

Activeer 3 van je ontdekte (omgedraaide) oasen zonder de kosten te betalen.

Opmerking: Je mag met deze perkamentrol GEEN woestijnstad activeren.

63 ∞

Als je na het passeren van een drempel op de paleistrap of de moskeetrap een verbindingsbonus ontvangt, mag je 2 bonussen van de verbindingslijn kiezen in plaats van 1 bonus.

64

Neem 1 kartonnen keshi naar keuze uit de algemene voorraad en plaats deze volgens de regels of verplaats 1 keshi markeersteen naar keuze 1 stap vooruit.
Voer hierna de wijkactie uit van de wijk waar je de keshi hebt ingezet of vooruit hebt verplaatst.

65 ∞

Voer de Grote Plein wijkactie 2 keer achter elkaar uit. Draai de publieksschijf en kies een bonus; draai de publieksschijf nog een keer en kies opnieuw een bonus.

Voorbeeld:
1) Marie draait haar publieksschijf en kiest voor driemaal 2 punten.
2) Ze draait haar publieksschijf voor de tweede keer en ze neemt 3 water uit de algemene voorraad.

1)

2)

66 ∞

Als je een stadspoort koopt, ontvang je **2 kartonnen keshi's** in de overeenkomende kleur in plaats van 1 of verplaats je de keshi markeersteen 2 stappen in plaats van 1 stap vooruit.

Opmerking: als je perkamentrol 36 ook hebt, mag je kiezen om keshi's in verschillende kleuren of in gelijke kleuren te ontvangen of te verplaatsen.

67

3 keer:
Neem 1 kartonnen keshi naar keuze uit de algemene voorraad en plaats het volgende de regels of verplaats 1 keshi markeersteen naar keuze 1 stap vooruit.

68 ∞

Als je een oase ontdekt (omdraait naar de voorkant), ontvang je direct punten voor deze oase, naast de punten die je tijdens de puntentelling ontvangt.

Laat deze oase op haar plek liggen in de Sahara ("ontdekt"), zodat je deze later kunt activeren.

69

Bij de rivierbonus aan het einde van de ronde ontvang je **alle** bonussen van de stroomversnellingen die je gepasseerd bent in plaats van 1 bonus.

70

Je ontvangt alle bonussen van je geplaatste kartonnen jongleurkeshi's op het Grote Plein. Vermenigvuldig elke bonus met het aantal toeschouwers in het publiek op de aangrenzende velden.

Voorbeeld:
Jan ontvangt de volgende bonussen voor zijn 4 keshi's op het Grote Plein: 1 stap vooruit met de hoveling van de sultan op de paleistrap, 3 stappen vooruit op het rivierspoor, 3 dinar uit de algemene voorraad en 4 punten.

71

Je ontvangt punten voor 1 van je geactiveerde oasen. Deze oase blijft geactiveerd en kan aan het einde van het spel opnieuw worden geteld.

72

Je mag zoveel grondstoffen (dadels, water, dinars) als je wilt inleveren; je ontvangt 2 punten voor elke ingeleverde grondstof.

Oasen en Woestijnsteden (Uitbreiding 5)

Geactiveerde oasen (maximaal 3) en woestijnsteden worden aan het einde van het spel geteld en leveren punten op. Je ontvangt meer punten des te vaker je aan de voorwaarden op het fiche voldoet. Om aan de voorwaarden te voldoen mag je ALLEEN de grondstoffen van je eigen spelersbord of je eigen persoonlijke voorraad gebruiken.

Om een oase snel op te zoeken kijk je naar het getal in de linkerbovenhoek. Effecten die nagenoeg gelijk zijn en slechts in detail verschillen zijn in dit overzicht samengevoegd.

Oasen

01–04

Je ontvangt het aangegeven aantal punten voor elke gebouwde stadspoort in de aangegeven kleuren.

Voorbeeld: Jan ontvangt in totaal 12 punten voor 1 zwarte stadspoort, 3 turquoise stadspoorten en 2 groene stadspoorten op zijn spelersbord.

05–13

Je ontvangt 3 punten plus 1 punt voor elke kartonnen keshi in de aangegeven kleur op je spelersbord of een aantal punten gelijk aan de huidige waarde van de keshi markeersteen in de aangegeven kleur. Als je geen keshi's in deze kleur hebt of de keshi markeersteen heeft een waarde van 0, ontvang je 3 punten (3 + 0).

Voorbeeld: Sarah heeft 4 rode waterverkoper-keshi's op haar spelersbord en ontvangt 7 punten (3 + 4).

14–18

Je ontvangt het aangegeven aantal punten voor elk fiche met het afgebeelde luxegoed.

Voorbeeld: Lukas heeft tijdens het spel 3 sloffen verzameld en ontvangt 6 punten.

19–21

Je ontvangt 3 punten plus 1 punt voor elke afgebeelde grondstof die je tijdens het scoren van dit fiche tijdens de puntentelling teruglegt in de algemene voorraad. Je mag maximaal 12 grondstoffen inleveren. Als je geen grondstoffen van de afgebeelde soort hebt, ontvang je 3 punten (3 + 0).

Voorbeeld: Marie heeft aan het einde van het spel 5 dadels en ze levert deze in tijdens de puntentelling. Ze ontvangt 8 punten (3 + 5).

22–23

Je ontvangt 3 punten plus 1 punt voor elk

van je luxegoederen **(22)**

van je perkamentrollen **(23)**

Als je geen luxegoederen of perkamentrollen hebt, ontvang je 3 punten (3 + 0)

24

Je ontvangt 4 punten voor elke wijk met maximaal 3 kartonnen keshi's of een waarde van de keshi markeersteen van maximaal 3. In beide gevallen telt de rode waterverkoperkeshi **niet** mee.

Uitzondering: de soek wordt **niet** geteld.

Voorbeeld: Jan heeft 4 wijken met maximaal 3 keshi's in de kleur van de wijk; hij ontvangt 16 punten.

25

Je ontvangt 4 punten per volledig gevulde wijk (8 keshi's in de kleur van de wijk of een keshi markeersteen met waarde 8, plus 1 rode waterverkoperkeshi).

Uitzondering: de soek wordt **niet** geteld.

26

Je ontvangt 3 punten voor elk van je geactiveerde oasen. **Al jouw** geactiveerde oasen tellen mee, niet alleen de 3 oasen die je hebt geselecteerd voor de puntentelling.

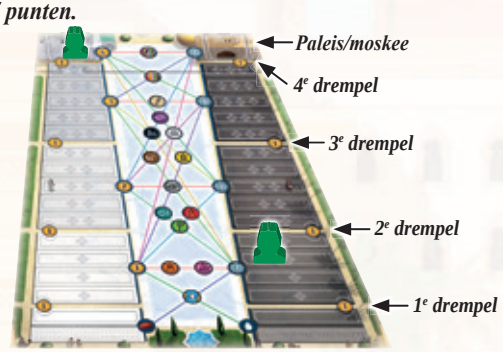
27, 28

Je ontvangt 7 punten als je het laatste veld van de paleistrap **(27)** of de moskeetrap **(28)** hebt bereikt.

29

Je ontvangt 7 punten als je tenminste 5 drempels op de paleistrap en de moskeetrap (samen) bent gepasseerd.

Voorbeeld: Sarah heeft met haar hoveling van de sultan het paleis bereikt (4 drempels gepasseerd) en staat met haar leerling imam in het tweede segment (1 drempel gepasseerd). In totaal is ze 5 drempels gepasseerd en ze ontvangt 7 punten.



30

Je ontvangt 7 punten als jouw visser aan het einde van het spel de pier (laatste veld op het rivierspoor) heeft bereikt.

Woestijnsteden

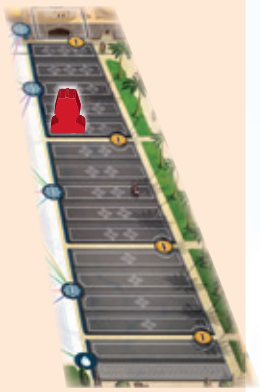
01
Je ontvangt 2 punten voor elke stadspoort die je hebt gebouwd.

02
Je ontvangt 2 punten voor elk luxegoed dat je hebt gekocht.

03
Je ontvangt 2 punten voor elke perkamentrol die je hebt gekocht.

04
Je ontvangt 1 punt voor elke stap die je vooruit bent gegaan op de paleistrap (max. 16). Stappen die je hebt genomen na het bereiken van het laatste veld tellen hierbij niet mee.

05
Je ontvangt 1 punt voor elke stap die je vooruit bent gegaan op de moskeetrap (max. 16). Stappen die je hebt genomen na het bereiken van het laatste veld tellen hierbij niet mee.



Voorbeeld:
de leerling imam van Lukas staat op de eerste trap van het vierde segment. Dit betekent dat hij 11 stappen vooruit is verplaatst; hij ontvangt 11 punten.

06
Tel het aantal kartonnen keshi's op je spelersbord (behalve de goederenkeshi's geel, oranje, paars) en de huidige waardes van alle keshi markeerstenen bij elkaar op. Deel dit aantal door 3 (afgerond naar beneden) en ontvang dat aantal punten.

Voorbeeld: het aantal kartonnen keshi's plus de waarde van de keshi markeerstenen op het spelersbord van Sarah is 41 (zie pagina 6 van het addendum (oasen 05-13) of pagina 18 van de spelregels). Ze ontvangt 1 punt per 3 keshi's afgerond naar beneden, dus in totaal 13 punten.

07
Je ontvangt 1 punt voor elke stap die je in het derde seizoen op het rivierspoor vooruit bent verplaatst. Stappen die je hebt genomen na het bereiken van het laatste veld (de pier) tellen hierbij niet mee.

08
Je ontvangt 2 punten voor elke wijk met minimaal 4 kartonnen keshi's of met een minimum keshi markeersteen waarde van 4. Een rode waterverkoper-keshi telt ook mee (in dat geval is een keshi markeersteen met een waarde van 3 voldoende).

Uitzondering: de soek wordt **niet** geteld.

09
Je ontvangt punten voor al je kartonnen jongleur-keshi's op het Grote Plein. Elke jongleur levert een aantal punten op gelijk aan het aantal toeschouwers in het publiek op het aangrenzende veld.

Voorbeeld:
Marie heeft 3 jongleurkeshi's op haar Grote Plein:

Er staan 1, 3 en 2 toeschouwers in het publiek op de aangrenzende velden en daarom ontvangt ze 6 punten.

De woestijnsteden 10-12 worden aan einde van het spel niet geteld. Tijdens het activeren van deze woestijnsteden ontvang je direct de aangegeven bonusactie.

10
Je mag 1 van de open-liggende perkamentrollen naar keuze nemen. Je hoeft **niet** aan de aange-geven voorwaarden te voldoen en je hoeft **geen** dadels te betalen.

Voorbeeld:
Lukas neemt de tweede perkamentrol van de onderste rij en plaatst/verplaatst 3 keshi's naar keuze. Zijn grijze keshi markeersteen hoeft niet op veld 7 van zijn spoor te staan en hij hoeft ook geen 3 dadels te betalen.

11
Je mag 1 van de open luxegoederen naar keuze nemen. Je hoeft hiervoor geen goederenkeshi's te betalen.

Voorbeeld: Sarah kiest de ketting en ontvangt 13 punten. Ze hoeft de 3 paarse en 2 oranje goederenkeshi's niet te betalen.

12
Je mag 1 stadspoort naar keuze nemen en op je spelersbord bouwen. Je betaalt hiervoor geen dinars maar je ontvangt of verliest punten zoals gebruikelijk en ontvangt een kartonnen keshi in de overeenkomende kleur of je verplaatst de keshi markeersteen in de overeenkomende kleur vooruit. Zoals gebruikelijk ontvang je 2 extra punten als je de stadspoort bouwt op een veld in dezelfde kleur.

!/ Belangrijk: je moet tenminste 1 onbezette schildwachtkeshi in de wachttoren hebben om deze bij de nieuwe stads-poort te kunnen plaatsen.

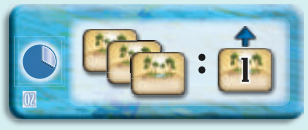
Voorbeeld: Jan kiest een turquoise stadspoort van de rechter werkplaats. Hij ontvangt 7 punten en bouwt de stadspoort op een overeenkomend veld, wat hem nog 2 extra punten oplevert. Vervolgens plaatst hij een beige schildwachtkeshi bij de poort. Daarna verplaatst hij de turquoise markeer-steen vooruit.

Riviertegels

Aan het einde van elk seizoen ontvangt de speler die het verst is op het rivierspoor de bonus van de riviertegel van dat seizoen. In het laatste seizoen ontvangen 2 spelers een bonus (behalve in een spel met 2 spelers). Om een riviertegel snel op te zoeken kijk je naar het getal linksonder op de tegel.

Voorkant: ***Achterkant:***

01
Je mag een wijkactie naar keuze uitvoeren.



02
Leg aan het begin van het spel 3 van de **overgebleven oasetegels** open naast het speelbord. Je mag, als winnaar van de eerste rivierbonus, aan het einde van het eerste seizoen 1 van deze oasen nemen en direct activeren zonder te betalen. Je kunt hierdoor aan het einde van het spel 7 oasen hebben geactiveerd. Dit is toegestaan. Leg de zevende geactiveerde oase rechts naast je voorraadbord.

03
2 keer: Neem 1 kartonnen keshi naar keuze uit de algemene voorraad en plaats het volgens de regels of verplaats 1 keshi markeersteen naar keuze 1 stap vooruit. Je ontvangt de plaatsingsbonus, indien mogelijk.

04
Je ontvangt 5 punten.

05
De speler op de eerste plaats ontvangt 7 punten, de speler op de tweede plaats ontvangt 3 punten.

06
De speler op de eerste plaats ontvangt 6 grondstoffen naar keuze, de speler op de tweede plaats ontvangt 3 grondstoffen naar keuze.

07
Je neemt 1 kartonnen waterverkoperkeshi uit de algemene voorraad en plaatst deze direct volgens de regels.

08
Je ontvangt 3 punten.

09
Aan het begin van de volgende ronde begint jouw visser op het rivierspoor op het veld met de krokodil. Dit geeft je een voorsprong.

10
Je neemt 3 kartonnen goederenkeshi's (1 van elke kleur) uit de algemene voorraad en plaatst deze direct volgens de regels.

11
De speler op de eerste plaats mag 3 stappen op de paleistrap of de moskeetrap vooruit verplaatsen. De speler op de tweede plaats mag 1 stap vooruit verplaatsen.

12
De speler op de eerste plaatst kiest 1 van deze bonussen. De speler op de tweede plaats ontvangt de andere bonus.

Bonus: ontvang 1 punt voor elke gebouwde stadspoort op je spelersbord.

Bonus: ontvang punten gelijk aan de huidige waarde van je groene keshi markeersteen.

13
Neem 1 kartonnen jongleur-, karavaanleider- of schildwachtkeshi uit de algemene voorraad en plaats deze volgens de regels.

14
Je ontvangt 1 water, 1 dinar en 1 dadel uit de algemene voorraad.

15
Je mag direct 2 van je ontdekte (omgedraaide) oasen activeren, zonder de kosten te betalen.

16
Voer de Grote Plein wijkactie 2 keer achter elkaar uit. Aan het begin van beide acties draai je de publieksschijf 1 slag, zoals gebruikelijk.

17
De speler op de eerste plaats kiest 1 van deze bonussen. De speler op de tweede plaats ontvangt de andere bonus.

Bonus: ontvang 1 dadel en 1 dinar voor elke geplaatste kartonnen jongleur keshi op je spelersbord.

Bonus: ontvang 1 water en 1 dadel voor elke geplaatste kartonnen rode waterverkoperkeshi op je spelersbord.

18
De speler op de eerste plaats kiest 1 van deze bonussen. De speler op de tweede plaats ontvangt de andere bonus.

Bonus: tel het aantal kartonnen keshi's op je spelersbord en de huidige waarde van al je keshi markeerstenen bij elkaar op. Deel dit door 4 (afgerond naar beneden) en ontvang dat aantal punten.

Bonus: ontvang 2 punten voor elk van je gekochte luxegoederen.

© Copyright 2023 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

©2023 • White Goblin Games • www.whitegoblingames.nl